

REGALAMOS 10 SWITCH
+ 10 JUEGOS The Legend of Zelda: Breath of the Wild
HOBBY CONSOLAS
Nº 309
RETRO
PUNCH-OUT!!
El boxeo más divertido cumple 30 años
ESPECIAL SWITCH
Valoración final de la consola
Análisis Breath of the Wild, 1-2-Switch, Snipperclips... y muchos más
¿Serán estos sus futuros juegos?
REPORTAJE
SOMBRAS DE GUERRA
¡El Señor de los Anillos regresa a la Tierra Media!
ANÁLISIS
MASS EFFECT ANDROMEDA
NIER AUTOMATA
GHOST RECON WILDLANDS
LEGO WORLDS...
PÓSTER DOBLE GRATIS
La Tierra Media Sombras de Guerra • NieR Automata

EDITORIAL



El Retorno del Rey (de la Tierra Media)

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

El mes pasado, lo adelantábamos: la secuela de *Sombras de Mordor* se iba a presentar, casi con total seguridad, el 8 de marzo. Y así fue. Lo que no esperábamos es que lo que se iba a enseñar fuera tan grande y prometedor, y que, siendo una idea original, fuera, al mismo tiempo, tan sumamente fiel y respetuosa con la obra de Tolkien. Para corroborarlo, nos fuimos a Londres de cabeza, y pudimos verlo de primera mano acompañados del director creativo de Monolith, que nos contó algunos detalles más que interesantes. El original sistema Némesis vuelve potenciado y expandido hasta límites insospechados. Y ojo al reportaje que se ha currado Rafael Aznar: si sois fans de la obra de Tolkien, seguro que encontraréis mil y una referencias... aparte de nuevos datos que no habéis leído en otro sitio.



El otro gran tema del mes es Switch. Tras no llegar a tiempo el mes pasado, éste, damos cumplida cuenta del hardware con unas impresiones finales (tras probar la consola durante más de tres semanas), analizamos los juegos de lanzamiento y, además, nos permitimos el lujo de hacer de "pitonisos Lolos" y especular sobre el posible catálogo que veremos en los próximos años, viendo qué ha pasado con Nintendo 3DS. ¿Y he dicho ya que también hemos comparado el lanzamiento de Switch con el de otras consolas, para comprobar que no ha sido tan malo como muchos dicen? ¿Y que sorteamos diez consolas y diez copias de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*? Pues todo eso, y mucho más, como las secciones habituales (Retro Hobby, El Sensor, Teléfono Rojo, los dos pósters de regalo...), te espera un poco más adelante.

No quería terminar este mes sin destacar una nota triste para la redacción. Tras más de una década colaborando con nosotros, nuestro corresponsal en Japón, Christophe Kagotani, ha decidido "colgar" su teclado por cuestiones personales. El mes pasado fue su último blog y éste, damos la bienvenida a Ángel Lloret, un profesor de español afincado en Japón que intentará darnos una visión de lo que allí suceda en materia de videojuegos. ¡Bienvenido, Ángel!

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Soy un gran fan de "El Señor de los Anillos", así que, este mes, me he puesto el anillo único y la cota de mithril para, cual Tolkien, firmar uno de los reportajes más frikis de mi vida. Recomiendo leer ciertas frases con las voces de Galadriel, Gandalf, Aragorn, Boromir, Legolas, Saruman, Gollum, Pippin, Elrond o Gimli. ¡En marcha, hobbits!

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

En el primer día de universidad, nos dijeron: "No habéis conseguido nada; el trabajo de verdad empieza ahora". Y ésa es la misma sensación que tengo con Switch. La consola de Nintendo no para de romper récords de ventas (y de notas con *Zelda*), pero su trabajo de verdad empieza ahora.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Mass Effect Andromeda es uno de los juegos del mes... y uno de los más polémicos de la temporada. Internet ha ardido con críticas a sus animaciones y bugs, pero es tan enorme que va mucho más allá de eso. Leed nuestro análisis, comparad y experimentad antes de sacar vuestras conclusiones.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Dicen que el mejor regalo que le puedes dar a alguien es tu tiempo. Siempre he odiado este tipo de frases "cursis", pero aceptaría de buena gana tener mucho más tiempo para poder jugar con *Nioh*, *NieR Automata*, *Horizon: Zero Dawn*, *Yakuza 0*... Y, encima, ya tenemos encima a *Mass Effect Andromeda* y *Persona 5*...

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Switch ha sido el mejor lanzamiento de una consola en España, donde las ventas de su primer fin de semana han superado, incluso, las que tuvo PS4 en su día. El dato es muy significativo, teniendo en cuenta el gran tirón de las consolas de Sony en nuestro país, y deja claro que Nintendo ha acertado de pleno con su nueva máquina.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 309

36 REPORTAJE



LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

Talion y Celebrimbor vuelven a adentrarse en Mordor para acabar con Sauron, y nosotros ya conocemos sus planes

72 ANÁLISIS



NieR AUTOMATA

Platinum Games se ha desquitado de sus últimos fracasos con un RPG de acción que es una obra de arte

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

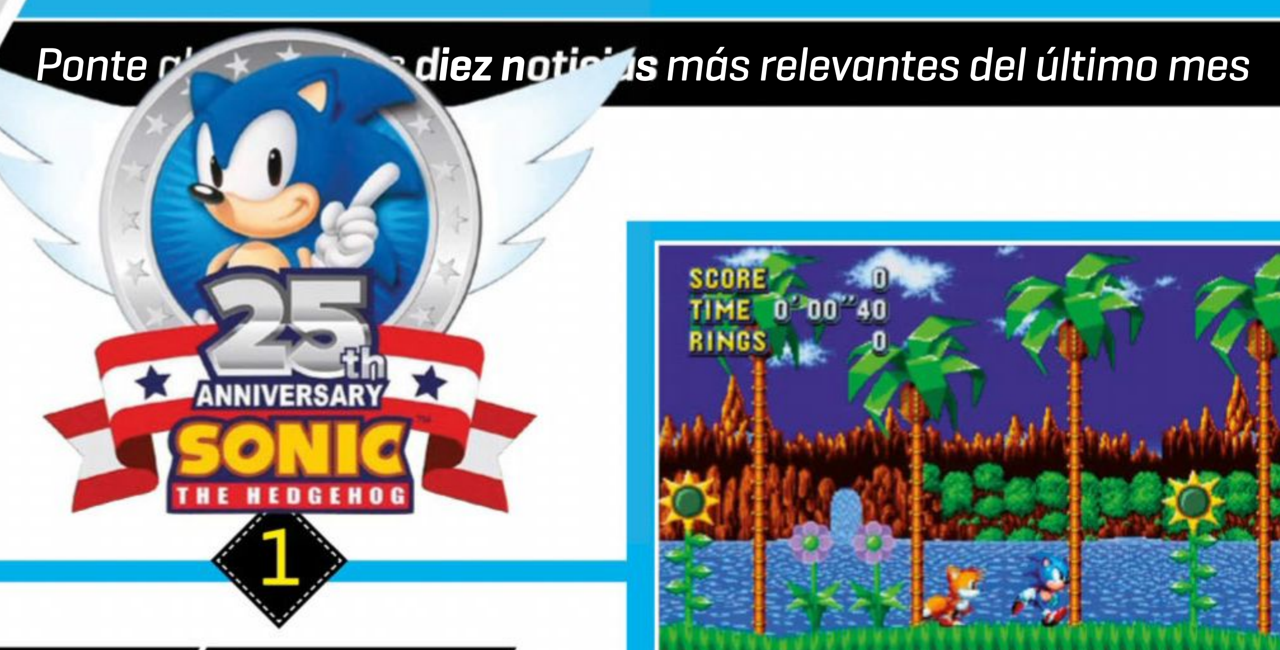






ACTUALÍZATE

Ponte al día con las diez noticias más relevantes del último mes









NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

El año del erizo se hará de rogar

Sega ha dado detalles de *Sonic Mania* y *Sonic Forces*, pero el primero se retrasa unos meses

Sonic, uno de los mayores mitos del videojuego, ha pasado por una mala racha en el último lustro, con medianías como *Sonic Boom*, *Sonic Lost World* o *Sonic 4*. En 2016, se cumplieron veinticinco años de su nacimiento, y lo lógico habría sido que tuviéramos un juego gordo para conmemorar la efeméride (*Sonic Boom: Fire & Ice* de 3DS no se puede contar como tal), como ya sucedió con *Sonic Adventure 2* para el décimo aniversario o con *Sonic Generations* para el vigésimo. Sin embargo, Sega, a sabiendas de los últimos tropezones, decidió tomárselo con calma y optó por anunciar dos juegos muy pensados, sin prisas para coincidir con el aniversario: *Sonic Mania* y *Project Sonic*, ambos para PS4, One, Switch y PC.

Hace unos días, en la convención SXSW, la compañía dio nuevos detalles de ambos. En el caso de *Sonic Mania*, se anunció que el juego sufre un pequeño retraso, de primavera a verano, para garantizar su calidad, que parece fuera de toda duda, vistos los vídeos de jugabilidad que ha habido. Se anunció, además, que Flying Battery será el nivel que regrese de *Sonic & Knuckles*. Con él, ya hay cuatro confirmados: Green Hill y dos inéditos como son Studiopolis y Mirage Saloon. Sólo saldrá en digital, y la versión de Switch llegará a la vez y al mismo precio que las demás.

En cuanto a *Project Sonic*, su título oficial es ya *Sonic Forces*, y no *Sonic Generations 2*, como podía pensarse. Su fecha sigue siendo Navidad de 2017, por lo que, a priori, tendremos dos juegos de la mascota de Sega en apenas medio año. El año del erizo promete ser muy próspero.

SONIC FORCES

El Sonic Team, a resarcirse con otro tándem generacional

A diferencia de *Sonic Mania*, cuyo desarrollo se le ha cedido a un manitas como Christian Whitehead, *Sonic Forces* corre a cargo del Sonic Team, el estudio que alumbró al erizo, liderado por un veterano de la saga como Takashi Iizuka. El juego, que seguirá la estela de los geniales *Colors* y *Generations*, estará protagonizado por el Sonic clásico y por el moderno, de modo que habrá tres tipos de jugabilidad. Por ahora, sólo se ha mostrado el modo Boost Style, en el que correremos hacia delante, en 3D. Hará uso del Hedgehog Engine 2, un nuevo motor.











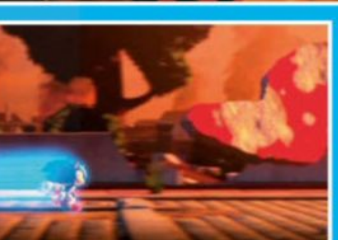


El puercoespín, como Mega Drive lo trajo al mundo

El estilo de la era de los 16 bits estará fielmente replicado en este plataformas en 2D, en el que podremos controlar a Sonic, Tails y Knuckles. A priori, habrá, al menos, una zona clásica inspirada en cada entrega de Mega Drive (por ahora, están confirmadas Green Hill, de *Sonic 1*, y Flying Battery, de *Sonic & Knuckles*), junto con otras inéditas. Las mecánicas jugables serán idénticas a las que experimentamos en los 90, desde el "timing" de los saltos a los objetos o el apartado visual, rehecho en HD y listo para correr a 60 fps.













NUEVOS DATOS / SWITCH

Switch, la consola más "nindientera"

La nueva máquina recibirá más de 60 juegos independientes en 2017, destinados a complementar las exclusivas first party



Switch ya está a la venta, y Nintendo tiene clara la estrategia comercial. Consciente de que, en general, no va a poder entrar en la liga de los grandes multiplataformas de PS4 y Xbox One que exijan pujanza técnica, la Gran N va a poner sus huevos en dos cestas. Por un lado, como es obvio, estarán todas las exclusivas de sus estudios internos o asociados y aquéllas que encargue a ciertas third parties. Por otro lado, los indies van a cobrar una gran relevancia. Así, ha anunciado que la consola recibirá más de 60 juegos independientes a lo largo de 2017, muchos de los cuales se mostraron en un Direct.

Los juegos indies no suelen caracterizarse por su músculo técnico, y Nintendo va a aprovecharse de ello ofreciendo un valor añadido respecto a otras consolas, con permiso de Vita: la posibilidad de jugarlos en versión portátil. Además, la compañía ha llegado a acuerdos con varios estudios para que sus juegos sean exclusivos de Switch, como *Runner 3* (una nueva entrega del genial runner de Choice Provisions), *Blaster Master Zero* (el regreso del mítico shooter de desplazamiento lateral) y *Pocket Rumble* (un juego de lucha pixelado). Algunas exclusivas serán temporales, como en *GoNNER* (un plataformas-roguelike) *Mr. Shifty* (un juego de acción apoyado en el teletransporte), *Graceful Explosion Machine* (un shooter de naves) o, sobre todo, *Shakedown Hawaii*, sucesor de *Retro City Rampage*. Algunos de ellos sacarán partido a las características de la consola, como la vibración HD. Y no sólo eso: *Stardew Valley*, ya lanzado en otras plataformas, llegará en verano a Switch, con multijugador en primicia.

Del resto de juegos que se mostraron, todos multiplataforma, destaca la confirmación oficial de *Yooka-Laylee*, junto con el plataformeo minero de *SteamWorld Dig 2*, las fugas de prisión de *The Escapists 2* o la estrategia con casillas de *WarGroove*. Además, tendremos los puzles naturales de *Tumbleseed*, la cocina de *Overcooked*, la acción plataformera de *Dandara*, el cooperativo de *Kingdom: Two Crowns* o el humor mortal de *Flipping Death*.



WEB Ted Mosby

"Me ha gustado mucho lo que se ha mostrado. Ese WarGroove parece una vuelta de tuerca interesante sobre el concepto de Advance Wars."

YOOKA-LAYLEE 2017



RUNNER 3 OTOÑO



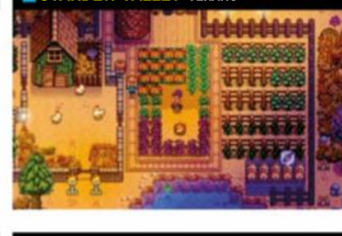
MR. SHIFTY ABRIL



TUMBLESEED PRIMAVERA



STARDEW VALLEY VERANO



GRACEFUL EXPLOSION MACHINE ABRIL



WARGROOVE 2017



OVERCOOKED: SPECIAL EDITION 2017



THE ESCAPISTS 2 2017



GoNNER 2017



KINGDOM: TWO CROWNS 2017



STEAMWORLD DIG 2 VERANO

FLIPPING DEATH 2017

BLASTER MASTER ZERO YA DISPONIBLE

POCKET RUMBLE MARZO

DANDARA VERANO

TOEJAM & EARL: BACK IN THE GROOVE! 2017

SHAKEDOWN HAWAII ABRIL

3





Gravel, la nueva IP de Milestone, competirá en la misma liga que *DiRT 4*, con vehículos off-road de cuatro ruedas.

MXGP 3 será el juego oficial del Mundial de Motocross... de la ya anticuada temporada 2016.

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

Milestone pone a cero el cuentakilómetros con dos barrizales

El estudio italiano dará el salto al motor Unreal 4 en *MXGP 3* y *Gravel*, dos juegos con distintos enfoques del off-road

Milestone, el estudio más prolífico de los últimos años en el género de la velocidad, se había quedado ya muy estancado con su motor de la pasada generación, pero, por fin, sus próximos proyectos van a dar un salto de calidad, gracias a la adopción del Unreal Engine 4. El primer juego que hará uso de él será *MXGP 3*, que se pondrá a la venta el 12 de mayo. El juego oficial del Mundial de Motocross se beneficiará del nuevo motor para ofrecer efectos de lluvia que afectarán a la visibilidad y una deformación del terreno más consistente. La compañía también ha anunciado que, en verano, llegará *Gravel*, una nueva IP de carreras off-road, con coches de rallies y buggies, que estará construida en torno a un programa de televisión. En este arcade, correremos por bosques, montañas nevadas o dunas, y algunos de los circuitos serán "abiertos", para navegar en plan Dakar. Además, se podrá conducir de día y de noche, algo que el estudio aún no había explorado.

Milestone también ha anunciado ya *MotoGP 17*, que arrancará el 15 de junio. Esperemos que el Unreal 4 contribuya a sacar a la saga del conformismo en que lleva años instalada. ■





Entre los primeros juegos del servicio, podrían estar *Gears of War: Ultimate Edition, Halo 5: Guardians, NBA 2K16, Mad Max, Saints Row IV, Fable III, Terraria...*







ANUNCIO / XBOX ONE

Microsoft inventa "el Netflix del videojuego" con Xbox Game Pass

La compañía de Redmond se ha sacado de la chistera una suscripción que puede cambiar el modelo de negocio de los videojuegos de forma drástica.

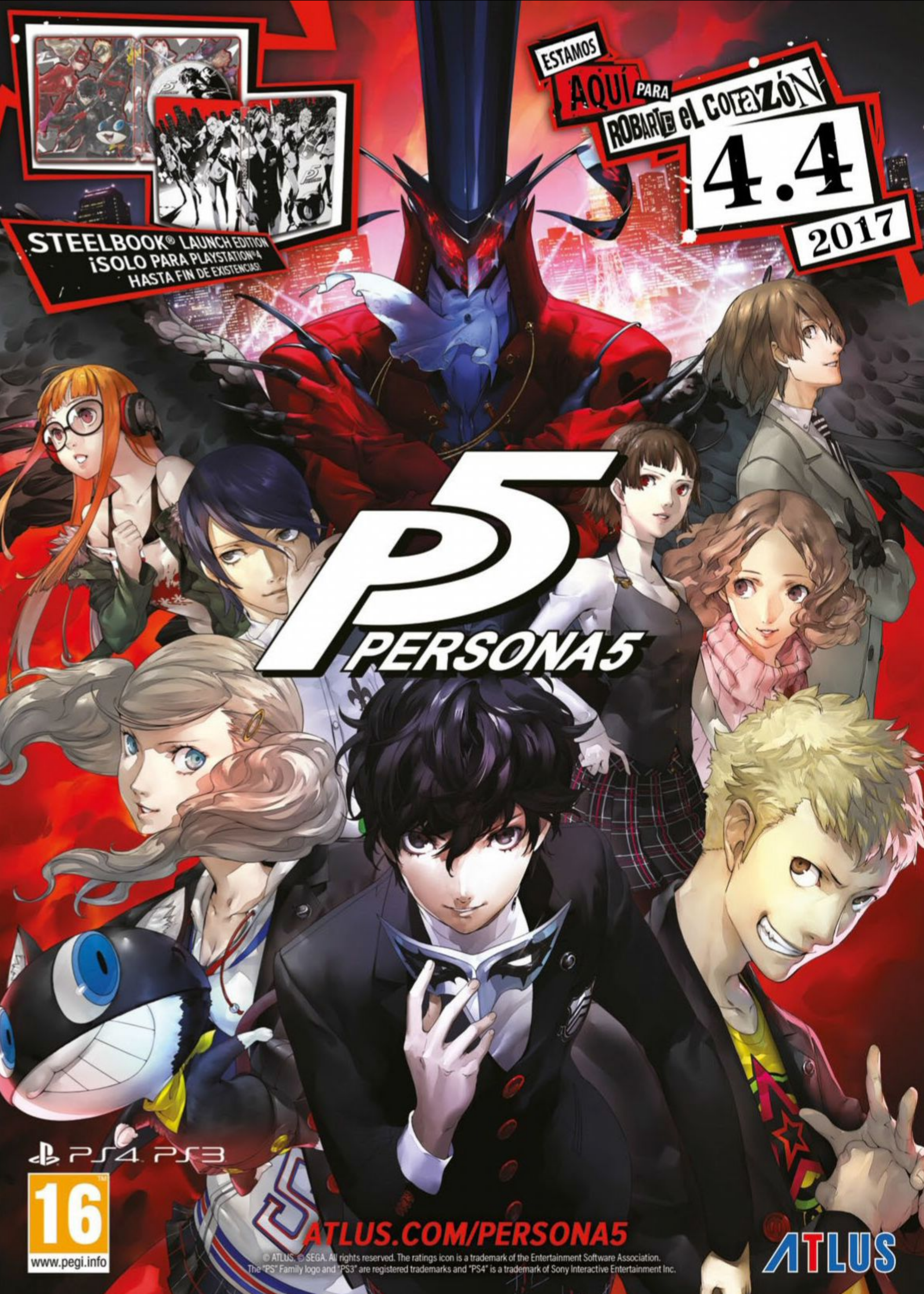
A la espera de Project Scorpio y el anuncio de exclusivas AAA para el corto y el medio plazo que ilusionen al público, Microsoft ha dado un golpe de mano con el sorprendente anuncio de Xbox Game Pass. Llevando un paso más allá la fórmula que ya han tanteado EA Access o PlayStation Now, este servicio será una especie de Netflix del videojuego, de modo que, pagando una suscripción mensual de 10 euros, tendremos acceso ilimitado a una biblioteca de 100 juegos de One y 360 que irán rotando periódicamente. Para evitar retardos que perjudiquen la experiencia, el sistema no funcionará por streaming, sino que el usuario se descargará los juegos en el disco duro de su Xbox One, sin límites y sin necesidad de estar conectado cuando vaya a hacer uso de ellos.

Para jugar online, sí hará falta pagar la suscripción Gold de Xbox Live. Tanto las partidas guardadas como los logros permanecerán intactos, incluso aunque dejemos de pagar la cuota (los juegos se borrarán automáticamente cuando roten). Además, siendo miembros, recibiremos un 20% de descuento si compramos uno de los juegos del catálogo, y un 10% para los DLC. Por si esas virtudes fueran pocas, Phil Spencer ha dicho que le gustaría que hubiera juegos que debutaran antes en Game Pass que en las tiendas.



WEB soul4game

"Por ese precio, un catálogo de 100 juegos es un regalo. Sólo con que te pases un par de juegos cada mes, ya lo amortizas."



5









CURIOSIDADES / ZX SPECTRUM

Un homenaje de radio al mítico Spectrum

El Museo de Videojuegos de Berlín distribuye un juego de los españoles Mojón Twins mediante cuñas radiofónicas

Para conmemorar el 35º aniversario del ZX Spectrum, el Museo de Videojuegos de Berlín ha puesto en marcha una curiosa iniciativa, en colaboración con Mojón Twins, un grupo de "retrodesarrolladores" españoles (crean juegos para plataformas antiguas). La acción, bautizada como "History Worth Playing" (algo como "Historia que merece la pena jugar"), ha consistido en distribuir un juego a través de las ondas de radio, por primera vez en la historia, tanto para el público alemán como para el inglés y el español. Para descargarse *Radio Game*, que es como se llama el juego, hay que grabar unos sonidos que se emiten en forma de cuñas radiofónicas. Son similares a los que se escuchaban cuando metíamos un casete en el Spectrum y tocaba espera a que cargara. Así, esas cuñas ocultan un pequeño juego de 2 kb. cuando las grabamos y las transferimos a un ordenador. El título es compatible con el célebre microordenador, pero podemos usar un smartphone y un PC actuales. Sólo hay que meterse en www.historyworthplaying.com. Ahí, también hay otro juego en forma de guía interactiva del museo. ■

Las cifras del mes



650 millones de veces ha sido descargado *Pokémon Go*

4.407.598 es la cantidad en dólares que recaudó *Pillars of Eternity II: Deadfire* en su campaña de micromecenazgo





121 millones de unidades ha vendido *Minecraft*, y tiene 55 millones de usuarios activos al mes

8,5 millones de unidades acumula ya *The Elder Scrolls Online*



50% es la cantidad de jugadores que había perdido ya *For Honor* en Steam dos semanas después de su lanzamiento

22.500.000 millones de dólares reclama John Carmack a ZeniMax Media por la compra del estudio id Software



44.673 de Switch se vendieron en España en tres días. En todo el mundo, supera ya el millón y medio.

6.800.000 fueron los jugadores que registró *Ghost Recon Wildlands* en sus distintas betas, lo que es un récord para Ubisoft





NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

La primavera el calendario altera

Los meses de abril y mayo van a venir cargados de juegos. A todo lo que ya había anunciado, se le acaba de sumar un puñado de títulos de clase media-alta.

No es exagerado decir que estamos viviendo el mejor año de la industria en mucho tiempo. Normalmente, tras la Navidad, hay un período de calma, pero el primer trimestre de 2017 ha sido realmente prolífico, y el ritmo no va a decaer en abril y mayo. No se van a ver tantos AAA como en enero-febrero-marzo, pero sí que va a haber más de una veintena de juegos notables. En las últimas semanas, se han anunciado varias fechas, así que las repasamos.

Para empezar, están dos juegos indies muy esperados, *Rime* y *Outlast II*, que, felizmente, saldrán en formato físico. El juego de Tequila Works llegará el 26 de mayo a PS4, Xbox One y PC (la versión de Switch se va a verano), mientras que el de Red Barrels lo hará el 25 de abril, para PS4-One-PC. La edición estándar sólo estará en digital... pero habrá una edición física, *Outlast: Trinity*, que lo incluirá junto a la anterior entrega y su DLC.

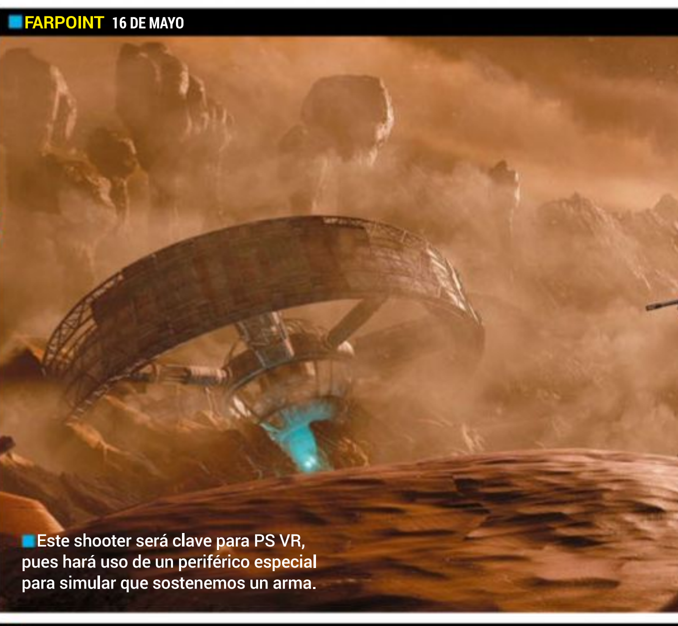
Las remasterizaciones de clásicos van a tener un gran protagonismo. El 18 de abril, llegarán *Wonder Boy: The Dragon's Trap*, *The Disney Afternoon Collection*, ambos para PS4-One-PC, y *Voodo Vince Remastered*, para One-PC. El 26 de mayo, será el turno de *Ultra Street Fighter II*, en exclusiva para Switch. Y, hablando de exclusivas, PS4 dará el do de pecho con hasta tres regresos: *PaRappa the Rapper* (4 de abril), *Full Throttle* (18 de abril) y *LocoRoco* (9 de mayo). También PS VR tendrá una exclusiva como *Farpoint*, el 16 de mayo.

Todos esos juegos se unirán a los anunciados previamente para abril y mayo: *Persona 5*, *Bulletstorm*, *LEGO City Undercover*, *Yo-Kai Watch 2*, *Yooka-Laylee*, *The Sexy Brutale*, *Sniper Ghost Warrior 3*, *Dragon Quest Heroes II*, *Little Nightmares*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *Puyo Puyo Tetris*, *Prey*, *Injustice 2*, *Fire Emblem Echoes*, *The Surge*... La primavera consolera ya llegó.

THE DISNEY AFTERNOON COLLECTION

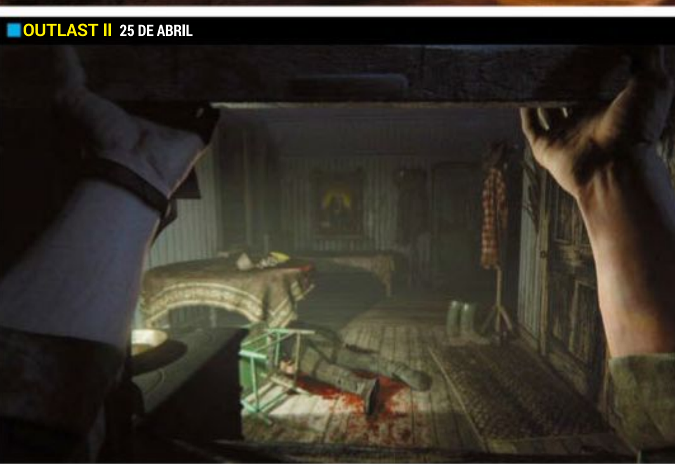
Capcom nos ha dado una inesperada alegría al anunciar *The Disney Afternoon Collection*, una remasterización que llegará a PS4, One y PC el 18 de abril. Sólo saldrá en formato digital, a 20 euros, pero nos permitirá disfrutar de seis plataformas de NES: *DuckTales 1 y 2*, *Chip n' Dale Rescue Rangers 1 y 2*, *Darwing Duck* y *TaleSpin*. Incluirá un filtro retro, un modo con los jefes, rankings online y una opción de rebobinado.

FARPOINT 16 DE MAYO



Este shooter será clave para PS VR, pues hará uso de un periférico especial para simular que sostenemos un arma.

OUTLAST II 25 DE ABRIL



RIME 26 DE MAYO



La versión de Switch de *Rime* llegará más tarde y a 45 €, (10 más que en PS4-One-PC), algo que se explica por el uso de tarjetas, en lugar de discos.





WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP **18 DE ABRIL**



PARAPPA THE RAPPER REMASTERED **4 DE ABRIL**



ULTRA STREET FIGHTER II: THE FINAL CHALLENGERS **26 DE MAYO**

LOS INDIES Y LOS REMASTERS VAN A SER LAS FLORES DE ESTA PRIMAVERA CONSOLERA

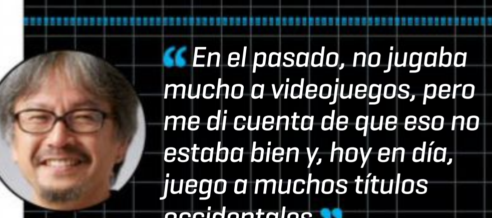
VOODO VINCE REMASTERED **18 DE ABRIL**



Las frases del mes

"Cuando Iwata falleció, vivimos momentos en que teníamos una nueva idea y queríamos contársela. Es algo espiritual, pero teníamos la sensación de que nos estaba vigilando"

Hidemaro Fujibayashi. Director de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*



"En el pasado, no jugaba mucho a videojuegos, pero me di cuenta de que eso no estaba bien y, hoy en día, juego a muchos títulos occidentales"

Eiji Aonuma. Productor de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

"Somos unos apasionados de Sunset Overdrive, y la IP es nuestra, así que podría haber más en el futuro"

Ted Price. Presidente de Insomniac Games



"Platinum ha sido el mejor aliado para NieR Automata, pues me ha permitido a mí centrarme en la trama y otros elementos"

Yoko Taro. Director de *NieR Automata*

"Microsoft no dio el salto al ámbito de las portátiles porque nuestra visión era que los teléfonos acapararían la mayor parte del juego móvil"

Phil Spencer. Máximo responsable de Xbox



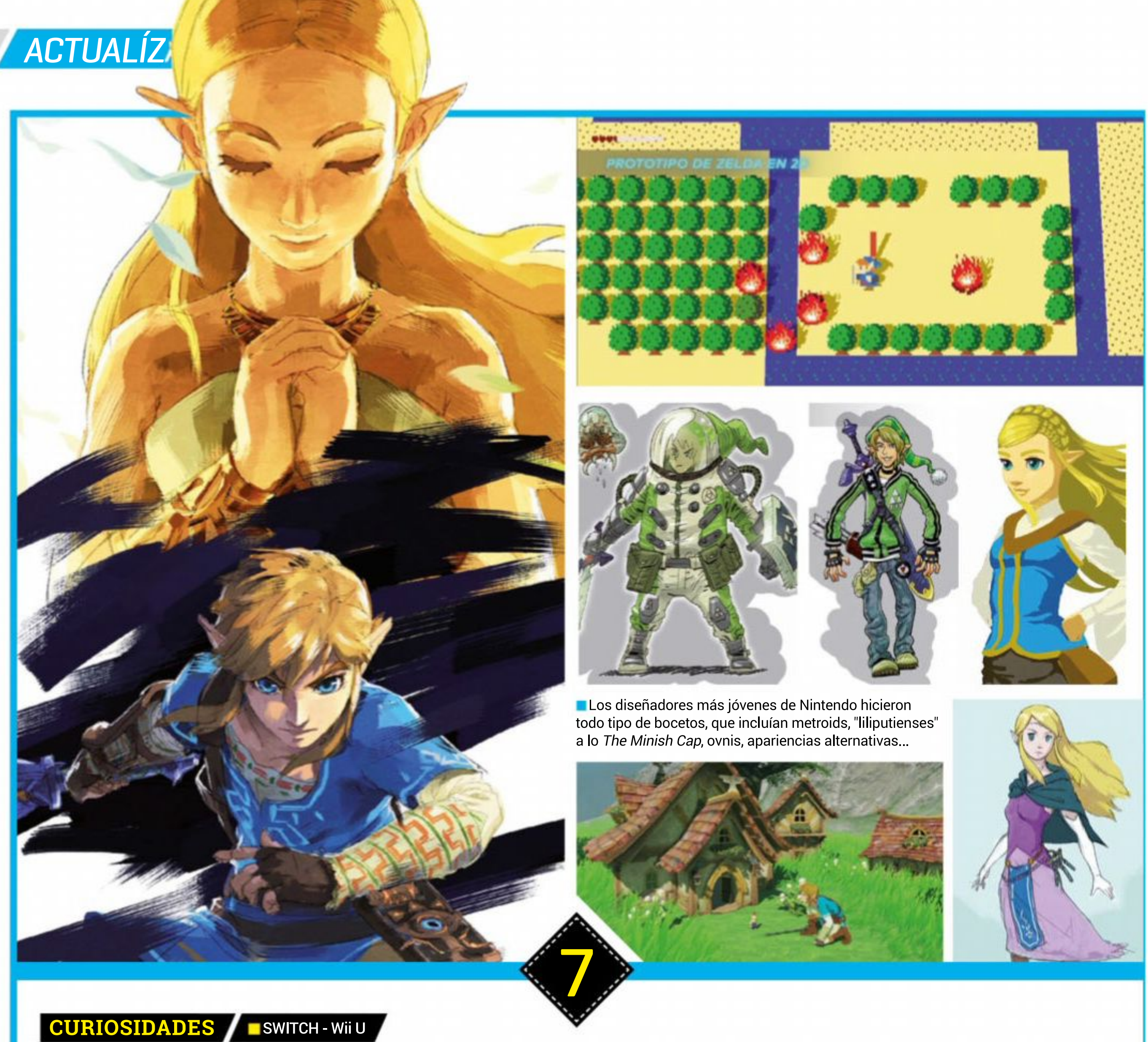
"Horizon: Zero Dawn es un espectáculo. Sus pequeños fallos palidecen ante su épica visión del futuro"

John Carpenter. Director de cine

"He trabajado tanto para portátiles como para sobremesa, así que el hecho de que Switch sea un híbrido me resulta fascinante"



Hajime Tabata. Director de *Final Fantasy XV*



Los diseñadores más jóvenes de Nintendo hicieron todo tipo de bocetos, que incluían metroids, "liliputienses" a lo *The Minish Cap*, ovnis, apariencias alternativas...

7

CURIOSIDADES | SWITCH - Wii U

Los cimientos de Breath of the Wild tardaron cuatro años en fraguarse

En un "cómo se hizo", Nintendo ha explicado un sinfín de detalles de *Zelda*, como el prototipo 2D que sirvió de plantilla o las alocadas ideas que acabaron por descartarse.

Poco después de ponerlo a la venta, Nintendo publicó un "cómo se hizo" de media hora sobre *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. En él, los máximos responsables del proyecto, como el productor Eiji Aonuma y el director Hidemaro Fujibayashi, explican algunas curiosidades del desarrollo, que se inició en enero de 2013 y cuya magnitud obligó a retrasar varias veces la fecha prevista, que, inicialmente, era 2015.

La premisa principal fue siempre cambiar las convenciones de la saga y, al mismo tiempo, volver a los orígenes de NES, para poder ir a cualquier lugar. Había que olvidar los mapeados con pequeñas áreas conectadas para crear un verdadero mundo abierto, algo con lo que ya flirteó *Wind Waker*, pero que, por limitaciones técnicas, no había sido del todo posible. El mapa acabó siendo doce veces más grande que el de *Twilight Princess* y, para hacerse una idea de su escala, los desarrolladores pensaban continuamente en el tamaño de Kioto en la realidad. No es la única influencia de Japón: el diseño de los santuarios está inspirado en el período Jomon. Para abordar una tarea tan titánica, se empezó por crear un prototipo en 2D, al estilo del original de NES, que sirvió para probar la composición del mundo y las interacciones entre objetos. Además, los guardianes a los que nos enfrentamos, están inspirados por los octoroks de aquel juego.

La adopción de libertad total también condicionó la narrativa, al romper con el orden cronológico habitual en la industria. Lo que no se podía tocar era la relación triangular entre Link, Zelda y Ganon. Tampoco el audio podía ser igual, así que se apostó por realzar el sonido ambiental y acompañarlo con suaves melodías de piano.

8

La moral de Chloe es más dudosa que la de Drake, y eso se notará en la historia o en su habilidad de forzar cerrojos.



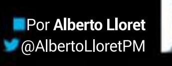
NUEVOS DATOS / PS4

Explorando nuevas veredas en Uncharted

Naughty Dog ha dado nuevos datos de la expansión *The Lost Legacy*

Naughty Dog, vía Game Informer, ha explicado que *Uncharted: The Lost Legacy*, la expansión independiente prevista para 2017, contará con un enfoque distinto al de los juegos de Nathan Drake. Para empezar, se desarrollará en un único país, la India, con el añadido de que la protagonista, Chloe Frazer, creció allí (su niñez y la relación con su padre serán temas recurrentes). La aguerrida aventurera, que irá acompañada de Nadine Ross, la villana de *Uncharted 4*, irá en busca del Colmillo de Ganesh, una reliquia perdida, lo que servirá para tratar temas relativos al hinduismo y al imperio hoysala. Esta vez, no seguiremos los pasos de figuras históricas como Marco Polo o Henry Avery. Un líder insurgente llamado Asav también irá tras el colmillo. En lo jugable, volverán todas las mecánicas de *U4*, jeep incluido. De hecho, uno de los escenarios será más vasto y abierto que los que vimos en Madagascar.

Pulsa Start





HABLEMOS DE CÓMO SE HACEN LAS REVISTAS...

En ocasiones, intentar explicar algo en 140 caracteres, como algunos "exigen" en las redes sociales, raya lo surrealista. Y más cuando el interlocutor entra a matar con perlas como éstas: "Salen una nueva consola, un nuevo *Zelda* y le dan la portada a *Horizon*. Flipo"; "Creo yo que el lanzamiento de una consola es más importante que el de un juego, ¿no, Sony Consolas?"; "¡¡¡La portada de este mes DEBE ser para Nintendo Switch, NO para quien pague más!!!". O mi favorita: "Trump tampoco facilitó a los medios su foto de investidura; aun así, consiguieron una, porque era lo que tocaba." Todas estas frases, reales y sacadas de mi Twitter, resumen lo que sucedió el mes pasado, cuando algunos lectores (algunos, quizá, ni siquiera lo eran) vieron que la portada del número 309 no la ocupaban ni *Zelda* ni Switch. Dio igual que explicara lo que pasó en el editorial —Nintendo Japón, no la filial española, decidió no facilitarnos una consola— o que, incluso, tanto mi compañero Rafael Aznar como yo respondiéramos a quien preguntaba en Twitter o la web, aunque las formas no siempre fueran las correctas. Éramos Sony Consolas, con muchos maletines. Pues sepan ustedes que el primero que se pilló el berrinche padre fui yo, cuando me dijeron que ni consola ni juego llegaban. No sólo por lo que eso suponía a título personal (*Zelda* es una de mis sagas favoritas), sino también porque perdíamos el plato fuerte del número —no somos tan tontos; sabemos que el tándem Switch-*Zelda* era lo más atractivo del mes—y por el extra de trabajo que suponía para todos los que hacemos la revista. Porque dejadme que os explique cómo funcionan los tiempos en una revista impresa. En el caso de Hobby Consolas, debemos tener el número terminado una semana antes de llegar al quiosco. Es decir, si el mes pasado estaba a la venta el 27 de febrero, el 20 habíamos terminado nuestro trabajo en el número. ¿Adivináis hasta qué día apuramos para ver si llegaban Switch y *Zelda*? Premio: hasta el viernes 17. ¿Podéis imaginar el roto que supone echar por tierra un reportaje sobre la consola prácticamente planteado y los análisis de los primeros juegos? ¿Podéis imaginar lo que estuvimos haciendo ese fin de semana para tener el número terminado el día 20? No pretendo dar lástima: tras casi veinte años, sigo amando mi trabajo como el primer día y entiendo que, en momentos puntuales, hay que hacer "esfuerzos extra" ante imprevistos así. Lo que no entiendo es que la gente, en lugar de leer o preguntar, primero tire piedras. Al menos, me queda el consuelo de que *BotW* fue portada en el número 301. Habérsela dado este mes, con el juego ya a la venta un mes, no tendría sentido. ¡Ah! Y tomar la foto de Trump seguro que fue más fácil (y menos delictivo) que colarse en un almacén para conseguir una Switch dos semanas antes.

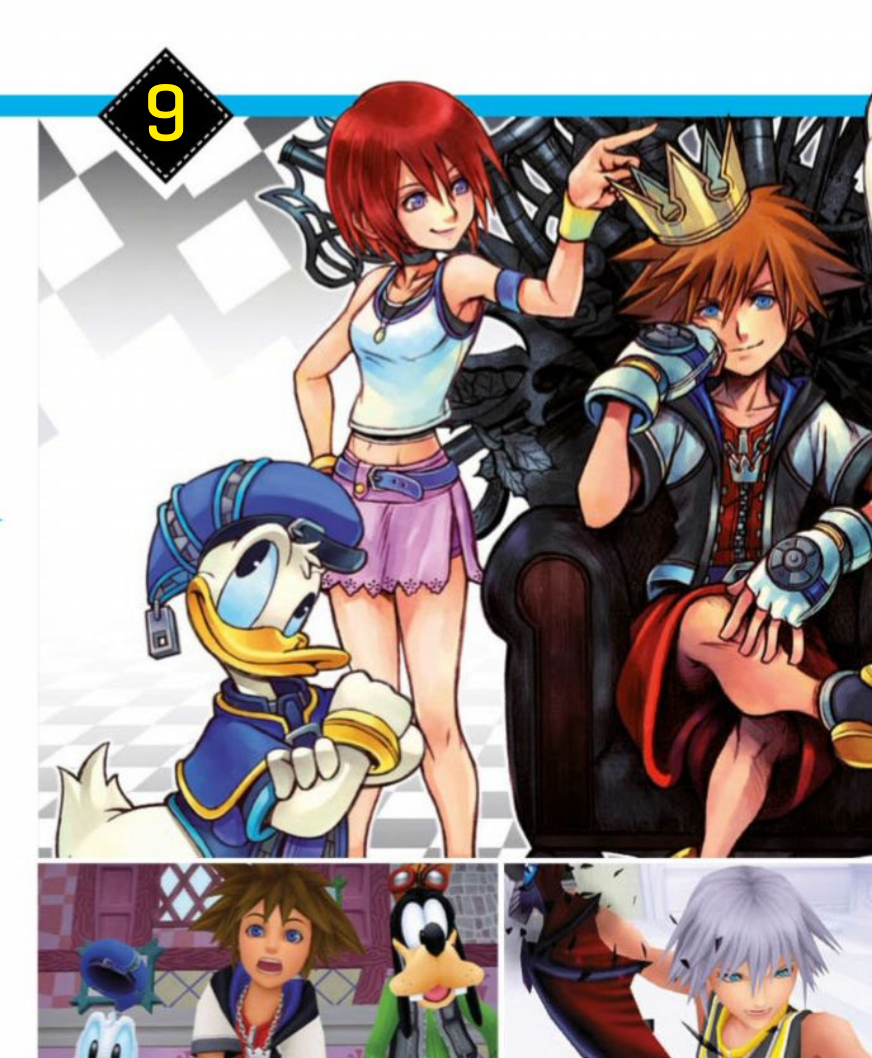
> *"Aunque haya razones ajenas a nosotros, no haber dado la portada a Zelda nos convierte en Sony Consolas, con muchos maletines"*

9

LANZAMIENTOS / PS4

Kingdom Hearts cumple quince años a lo grande

El 31 de marzo, se pone a la venta la madre de todas las remasterizaciones



El 28 de marzo de 2002, salía en Japón *Kingdom Hearts*, una juego para PS2 que unió la magia de Square Enix y la de Disney y que nació a raíz de una broma casual en un ascensor entre dos responsables de ambas compañías. El éxito fue inmediato y, en lo sucesivo, se sucedieron numerosas entregas.

De cara a allanar el camino para la tercera entrega numerada (que sigue sin fecha oficial), el 31 de marzo, los usuarios de PS4 recibirán *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5. Remix*, una remasterización múltiple que junta en un solo disco seis juegos: las dos primeras entregas numeradas (lanzadas en PS2), Re:Chain of Memories (PS2), Birth by Sleep (PSP), Re:Coded (DS) y 358/2 Days (DS). Teniendo en cuenta que, en enero, se lanzó *KH HD 2.8: Final Chapter Prologue*, esto significa que PS4 permite jugar todas las entregas de la saga en una sola consola. El juego ya está a la venta en Japón y presenta algunos problemas, motivados por el salto a los 60 fps, lo que incluye jefes o habilidades que están "rotas", algo que Square Enix ya está tratando de subsanar.



10

ANUNCIO / CONSOLAS - PC

Ubisoft continúa su idilio con la gran pantalla

Tras el salto de *Assassin's Creed* al cine, la compañía volverá a dar el paso contrario y hará un nuevo juego basado en el universo de Avatar

Avatar es el mayor hito que ha dado el cine 3D, y la saga de James Cameron volverá a la gran pantalla con cuatro nuevas películas, la primera de las cuales se estrenará, posiblemente, en 2019. Aprovechando la tesitura, Ubisoft ha llegado a un acuerdo con Lightstorm Entertainment, la productora del propio Cameron, y Fox para hacer un juego basado en su universo. Hay que recordar que, en 2009, la compañía francesa ya hizo un juego basado en la IP, pero salió rana. Sin embargo, este segundo proyecto estará desarrollado por Massive Entertainment, el estudio creador de *The Division*, lo cual es un buen augurio. Por ahora, sólo se sabe que el juego hará uso del motor Snowdrop y que la intención es recrear la belleza y los peligros de Pandora, con ideas como la ecología o la lucha por la supervivencia. No hay plataformas confirmadas, más allá de un génerico "consolas y PC", ni tampoco fecha estimada. La única pista posible es el hecho de que las nuevas películas se centrarán en la vida de los Na'avi, con Jake, Neytiri y sus hijos como protagonistas.





Los combates en tiempo real, con Donald y Goofy como aliados, se han convertido en un clásico y han acabado por influir en *Final Fantasy*.





Hikikomori



Por **Borja Abadie**
@BorjaAbadie



LOS GRÁFICOS NO IMPORTAN, ¿VERDAD? PUES A MÍ, SÍ

Cuando nos toca analizar un videojuego, a los periodistas se nos llena la boca ensalzando las bondades jugables de una nueva aventura. Sin pensarlo mucho, nos apresuramos a pregonar que lo importante, en esta industria, son las sensaciones, las emociones, las mecánicas jugables, las experiencias que nos hace vivir un determinado juego... La dirección artística es mucho más sustancial que el número de polígonos, lo primordial no es el frame rate, lo trascendental no es el realismo gráfico, lo vital no son las texturas, las animaciones no son fundamentales o los efectos de partículas no son lo valioso de un videojuego. Todos estos son argumentos que hemos oído, y algunos escrito o defendido, en multitud de ocasiones. No me malinterpretéis: son verdades como puños. Este mismo mes, me ha tocado analizar *NieR Automata* y el juego, como podéis leer, me ha encantado. No, desde luego, no es un prodigio técnico: tiene texturas planas, escenarios muy vacíos y muchas otras carencias técnicas. Los otros elementos del juego: historia, personajes, jugabilidad, variedad de situaciones, emociones, etc. compensan todos esos defectos gráficos.

Lo mismo podría decir, y seguro que vosotros también, de una ingente cantidad de juegos. Es cierto, no hay debate posible. Lo importante en un juego son, fundamentalmente, sus mecánicas jugables y las experiencias que nos hace vivir. Pero no hay debate posible porque la comparación está, de inicio, mal planteada. ¿Son gráficos y jugabilidad dos elementos que se tengan que comparar? No lo creo. Pero, sobre todo, ¿son elementos incompatibles o excluyentes entre sí? Ni en broma.

Hay decenas de ejemplos que lo demuestran. Sí, vuelvo a acordarme de *Shenmue*, un juego innovador y casi perfecto tanto en lo gráfico como en lo jugable. Pero hay muchos más casos: *Super Mario 64*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Final Fantasy VII*, *Bioshock*, *Half-Life*, *Metal Gear Solid*, *Doom* (el de 1993), *Street Fighter II*, etc. ¿Serían tan buenos estos juegos si no fuesen un portento gráfico? Pues, seguramente, sí, aunque ¿por qué tenemos que renunciar a ello? No debemos engañarnos, al menos no más de la cuenta. El mundo del videojuego es una industria tecnológica en la que los avances en este sentido suelen repercutir en mejoras jugables. Tratar de desligar la tecnología haciendo ver que no es importante es un error. Sí es importante: es el motor que ha hecho evolucionar a la industria, y no debemos despreciarla. Así que sí, yo lo quiero todo: quiero gráficos bestiales, una historia genial, mecánicas innovadoras, experiencias vitales inolvidables, etc. Lo confieso: siempre preferiré jugar a un juego en la versión más potente y pulida en lo técnico porque, insisto, ésta es una industria tecnológica.

“No debemos engañarnos: la tecnología es el motor que hace avanzar esta industria y los gráficos, al menos para mí, sí que importan”

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Zelda: Breath of the Wild** .... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn PS4
3. Resident Evil 7: Biohazard .... Multi
4. Final Fantasy XV PS4-One
5. Uncharted 4 .... PS4
6. Yakuza 0 .... PS4
7. Gears of War 4 .... One-PC
8. Nioh PS4
9. Snipperclips .... Switch
10. LEGO Dimensions .... Multi



BREATH OF THE WILD. No es sólo el mejor juego de salida de Switch, sino también uno de los mejores *Zelda* de todos los tiempos.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Zelda: Breath of the Wild** .... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn PS4
3. Yakuza 0 .... PS4
4. Resident Evil 7: Biohazard .... Multi
5. Pokémon Sol y Luna 3DS
6. Gears of War 4 .... One-PC
7. Poochy & Yoshi's Woolly World 3DS
8. Project CARS .... Multi
9. Halo: La colección del Jefe... .... One
10. Final Fantasy XV PS4-One



YAKUZA 0. Este juegazo tiene algunas de las misiones secundarias más estrambóticas que he visto jamás. ¡Gloria al Rey del Pop!

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** PS4
2. Metal Gear Solid V .... Multi
3. Zelda: Breath of the Wild .... Switch-Wii U
4. The Witcher 3: Wild Hunt .... Multi
5. Horizon: Zero Dawn PS4
6. CoD Modern Warfare Remast. .... Multi
7. Battlefield 1 .... Multi
8. Nioh PS4
9. Bloodborne PS4
10. Pokémon Sol y Luna 3DS



NIOH. Junto con *Zelda* y *Horizon*, me ha gustado tanto que no hay sitio en la lista para un juego fetiche como *Ghost Recon: Wildlands*.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** .... Multi
2. NieR Automata PS4-PC
3. Yakuza 0 .... PS4
4. Nioh PS4
5. Inside .... Multi
6. Horizon: Zero Dawn PS4
7. XCOM 2 .... Multi
8. Final Fantasy XV PS4-One
9. Steep .... Multi
10. The Last Guardian PS4



HORIZON: ZERO DAWN. *NieR* entra en mi lista, pero también estoy enganchado a las aventuras de Aloy, que me han sorprendido.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Zelda: Breath of the Wild** .... Switch-Wii U
2. Shin Megami Tensei IV: Apocal. 3DS
3. Dragon Quest VIII 3DS
4. Ace Attorney: Spirit of Justice 3DS
5. Walking Dead: A New Frontier .... Multi
6. Dragon Quest VII 3DS
7. Fire Emblem Fates 3DS
8. Xenoblade Chronicles X .... Wii U
9. Tokyo Mirage Sessions #FE .... Wii U
10. Fast RMX .... Switch



BREATH OF THE WILD. Es una obra maestra que pasará a la historia como una de las entregas clave de la legendaria saga *Zelda*.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Zelda: Breath of the Wild** .... Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn PS4
3. Nioh PS4
4. Resident Evil 7: Biohazard .... Multi
5. Final Fantasy XV PS4-One
6. Bloodborne PS4
7. Doom .... Multi
8. Uncharted 4 .... PS4
9. Dark Souls III .... Multi
10. Watch Dogs 2 .... Multi



BREATH OF THE WILD. En este *Zelda*, puedes darle una manzana a un perro para que se encariñe contigo y te siga por doquier. GOTY.

El primer trimestre de 2017 ha sido un no parar de juegazos. Ha sido casi una Navidad postergada.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1	**Doom**	Multi
2	Zelda: Breath of the Wild	Switch-Wii U
3	Fallout 4	Multi
4	Uncharted 4	PS4
5	Quantum Break	One-PC
6	Pokémon Sol y Luna	3DS
7	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
8	The Evil Within	Multi
9	Mass Effect Andromeda	Multi
10	Ultimate Marvel vs Capcom 3	Multi



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3. Luce mejor que nunca en PS4 y One. Espectáculo y diversión sin tapujos. Eso sí, odio a Galactus.

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1	**Zelda: Breath of the Wild**	Switch-Wii U
2	Resident Evil 7: Biohazard	Multi
3	NieR Automata	PS4-PC
4	Final Fantasy XV	PS4-One
5	Deus Ex: Mankind Divided	Multi
6	Shovel Knight	Multi
7	Ori and the Blind Forest	One-PC
8	Yakuza 0	PS4
9	Horizon: Zero Dawn	PS4
10	Walking Dead: A New Frontier	Multi



BREATH OF THE WILD. La nueva entrega de *Zelda* es una de las mejores de la saga... ¡y uno de los mejores juegos de la historia!

Cartas desde Yamanose





EL ALIENTO QUE TOCA LA OCARINA DEL TIEMPO

The Legend of Zelda: Breath of the Wild es el juego más sorprendente que he jugado en mucho tiempo y, sin ninguna duda, uno de los mejores que me he echado a las manos y los ojos en mi vida. La crítica lo ha agasajado con dieces a mansalva y el público le ha reconocido su calidad yendo en manada a comprar una Switch con la que jugarlo o, en su defecto, a por una copia de Wii U con la que alimentar, una última vez, a la fracasada consola. El juego no sólo supone una revolución para una de las sagas más veteranas de la industria, con treinta años a sus espaldas, sino que hace cosas que no se han visto en ningún otro sitio. Su forma de entender los mundos abiertos es maravillosa, con su sistema de escalada libre al 100%, sus mecánicas son muy rompedoras (poder ir a por el jefe final desde el principio, cocina, armas que se desgastan) y hay cien mil tareas que cumplir, pero es que cada partida te sorprende con un nuevo truco, como pájaros que atacan a los enemigos o tormentas eléctricas que te pueden fulminar si llevas objetos metálicos. Ahora, es más fácil entender por qué Nintendo decidió arropar el lanzamiento de Switch con una única superproducción propia. Sacar *Super Mario Odyssey*, un *Metroid* o cualquier cosa que restara visibilidad a esta bestialidad habría sido una imbecilidad supina.

Ahora bien, he de decir que, para mí, *Breath of the Wild* no es el mejor juego de la historia. Mi podio particular sigue copado por los dos *Shenmue* y por *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Cualquier tiempo pasado no fue necesariamente mejor, pero es muy difícil que vuelva a haber un título que se gane la etiqueta de mejor juego de la historia.

Paradójicamente, es evidente que, si los ponemos cara a cara desde la perspectiva actual, *Breath of the Wild* es un juego muchísimo más completo que *Ocarina of Time*, por pura evolución técnica y jugable de la industria, si bien la historia o la música, por ejemplo, me parecen superiores en la aventura de Nintendo 64. Al margen del inevitable factor nostálgico —qué recuerdos de ver una y otra vez aquel VHS que regalaron con Hobby Consolas y que maravillaba hasta a mi señora madre—, hay que tener en cuenta que cada juego es hijo de su tiempo y, antaño, los saltos generacionales eran mucho más impactantes. Hoy en día, es casi imposible que un juego genere un shock como el que suponían el salto de las 2D a las 3D o el de los sprites a los polígonos. Seguramente, si un niño de hoy prueba esos juegos que abrieron un cisma en los 90, no percibirá esa ruptura espacio-temporal. Es difícil ponderarla, y quizás injusto para obras maestras recientes como *The Witcher 3*, *Uncharted 4* o *Breath of the Wild*. No está todo inventado, ni mucho menos, y los juegos son cada vez mejores, objetivamente, pero reemplazar sensaciones y recuerdos es casi imposible.

> *«Cualquier tiempo pasado no fue mejor, pero es muy difícil que vuelva a haber un título que se gane la etiqueta de mejor juego de la historia»*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón





LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Hay quien todavía cree que todas las noticias de esta sección son de coña, pero la auténtica gracia es que la mayoría son ciertas. Averigua cuáles y podrás llevarte un premio nada ficticio.

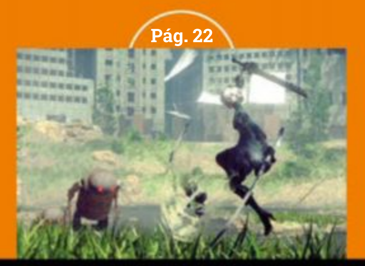


HAZTEOÍR RESPONDE A LA CAMPAÑA DE GOD OF WAR CON UN POLÉMICO AUTOBÚS

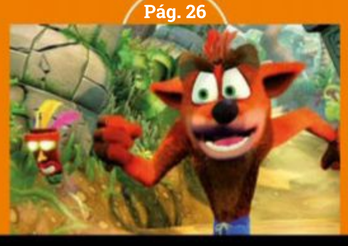
La ocurrente campaña publicitaria lanzada por Sony con motivo del reciente Día del Padre ha recibido numerosos elogios por parte de prensa y público, pero también se ha granjeado una inesperada enemistad. La original pieza gráfica del juego de Santa Monica Studio muestra a Kratos acompañado de su hijo Atreus, con un divertido copy o texto publicitario que reza: "Mi papá le puede al tuyo". Días después de sembrar la polémica a cuenta de un autobús en el que podía leerse el transfóbico mensaje "Los niños tienen pene. Las niñas tienen vulva. Que no te engañen", la asociación conservadora HazteOír contraatacó a Sony cambiando su mensaje por otro más reivindicativo en defensa del Papa Francisco: "Su padre le puede al tuyo. Pero no a nuestro Papa. Que no te engañen". ¿Con qué campaña comulgáis más?

- LAS VEO PATRIARCALES
- NO OS TENGO FE

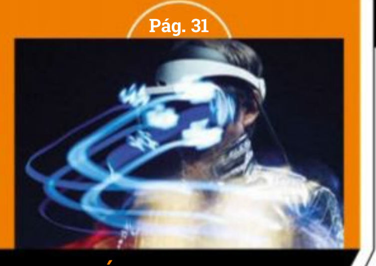



Pág. 22

LA OTRA CARA
Las noticias que nadie osa contar


Pág. 26

LA COMUNIDAD
Los plataformas más esperados


Pág. 31

LA POLÉMICA
¿Tiene futuro PlayStation VR?

¡PARTICIPA!

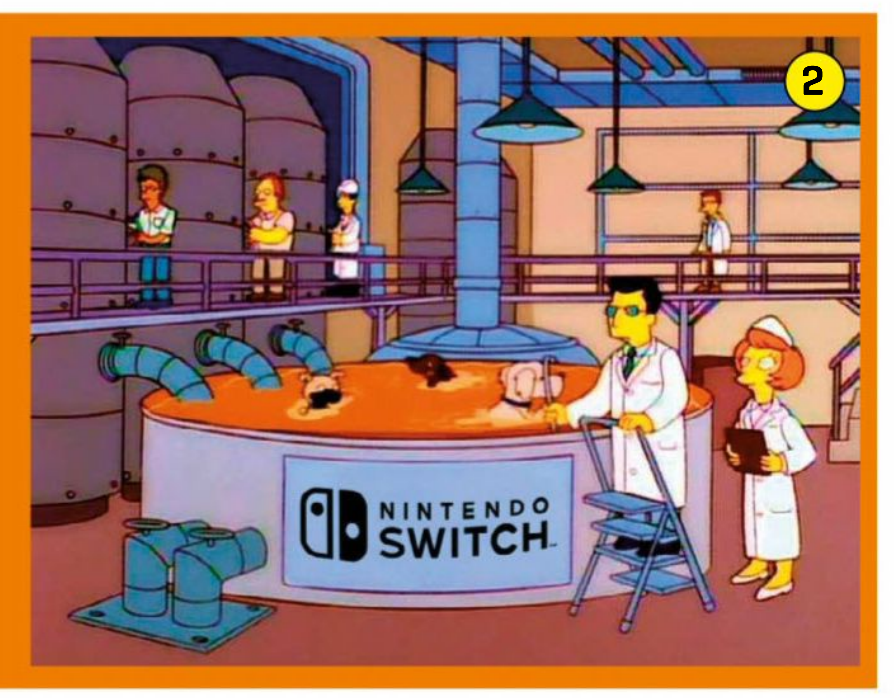
Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

LOS CARTUCHOS DE NINTENDO SWITCH NECESITAN MÁS PERRO

Así lo ha concluido un análisis interno del departamento de control de calidad de Nintendo Japón, tras someter a una muestra de cien comensales a la degustación de varios cartuchos de Nintendo Switch. Como quizá ya hayáis (com)probado, las tarjetas han sido rociadas con una extraña sustancia de sabor exquisito para que los niños puedan saborearlas gustosamente. Sin embargo, los resultados del informe han revelado la escasez de un componente clave en la obtención del sabor perfecto: más perro, así como una justa pizca de lúpulo. De hecho, Telepizza está estudiando la posibilidad de lanzar su nueva Switzza Gourmet a base de cartuchos de Switch, piña y plátano que, sin duda, rivalizará con su deliciosa pizza de Kit Kat. Sólo de pensar en darle un tiento, ya estamos salivando como Nintendogs de Pávlov.

☐ PEORES COSAS HE COMIDO ☐ POTO AL NO





3 Chuck Norris te permitirá vivir tras jugar a su juego para móviles.
El rey de todos los memes tendrá, por fin, su propio videojuego, gracias a *Nonstop Chuck Norris*, un beat'em up que llegará a iOS y Android a finales de abril... si a Chuck Norris le da la gana. El 100 de Hobby ya lo tiene: se lo ha puesto él.

☐ COMO PARA DESINSTALARLO ☐ NO SÉ, CHUCK, PARECE FALSO

NO MAN'S SKY RECIBE UN PREMIO A LA INNOVACIÓN Y NADIE LO RECOGE

Sólo puede darse una situación más surrealista que otorgarle un premio a la película equivocada por entregar el sobre incorrecto, y es no asistir a la ceremonia porque ni siquiera imaginaste que te lo concederían. Es lo que les ha pasado a los creadores del vilipendiado *No Man's Sky* durante los GDC Awards de este año. Tim Schafer, encargado de presentar la edición, otorgó el galardón a la innovación a la obra de Hello Games, pero, al percatarse de que nadie subía al escenario para recogerlo, decidió aceptarlo en nombre del estudio. Poco después, el programador Innes McKendrick confesó en Twitter el porqué de lo (no) ocurrido: "Estábamos de cena hablando de cómo no íbamos a ganar ningún premio". Pues innovadores sí han sido.

☐ SE LO MERECEN: LA CENA, DIGO ☐ Y, DE POSTRE, UN DLC

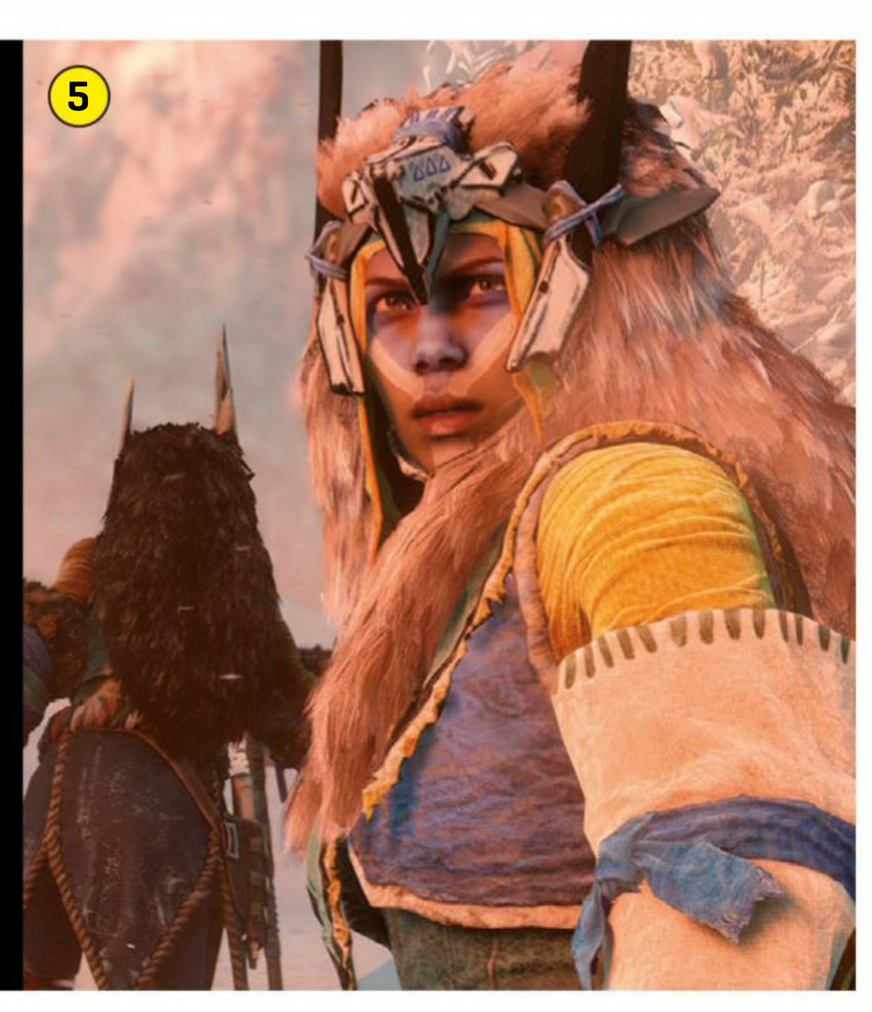


ACUSAN A HORIZON: ZERO DAWN DE RACISTA Y COLONIALISTA

Cada vez que un juego arrasa en ventas, no tarda en salir a la palestra una persona ofendida por la temática o el aspecto de sus protagonistas, pero, como esta vez se han topado con una heroína totalmente alejada del estereotipo de mujer sexualizada, ha habido que indagar un poco más en la historia para tachar a *Horizon* de racista. Según la escritora americana nativa Dia Lacina, "las tribus son presentadas como salvajes, primitivas y tribales", términos que, históricamente, han tenido una connotación degradante, y que sirven para "reforzar ideas racistas y colonialistas sobre los indígenas". Además, reprocha a los periodistas no haber mencionado la apropiación de la cultura indígena en ninguna de sus reseñas sobre el RPG de mundo abierto.

Por su parte, Guerrilla Games ha respondido a las acusaciones a través de su principal guionista, John Gonzalez, que ha desmentido cualquier intencionalidad ofensiva: "Tomamos esos términos de forma descriptiva y no hubo ninguna intención de insultar u ofender por parte del estudio", que, precisamente, investigó "una gran variedad de grupos culturales de todo el mundo". Y concluye: "Con el tipo de cultura de Internet que tenemos actualmente, es imposible predecir lo que puede ofender". Como la escritora vea "Holocausto caníbal" en Factoría de Ficción, le da un patatús, aunque sea eso, ficción.

☐ NO LE SOBRA RAZÓN ☐ NO LE FALTA RAZÓN





6 **Fundan Ratacritic, la web de notas exclusiva para niños rata.** Ya no habrá problema en ponerle miles de ceros a un juego por simple rabia y odio a su compañía. Metacritic lanzará una web exclusiva para trolls con sólo dos puntuaciones: 0 para los juegos de otras consolas y 10 para los de la tuya.

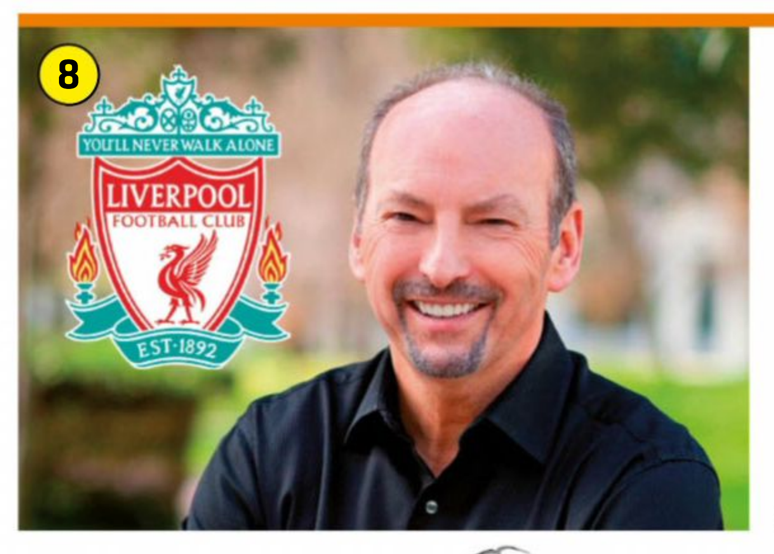
☐ LO VAN A PETAR ☐ CERO EN CREDIBILIDAD

DESPUÉS DE THE LAST GUARDIAN, UEDA PRESENTA: ¡MADDEN 2018!

Fumito Ueda, el prestigioso creador de *ICO* y *Shadow of the Colossus*, ha sorprendido a toda su comunidad de seguidores con el anuncio de su próximo proyecto, tras diez años embarcado en el desarrollo de *The Last Guardian*: dirigir la próxima entrega de la aclamada saga de fútbol americano *Madden*. Aunque el concepto del juego pudiera parecer alejado de la fantasía épica del japonés, en el primer tráiler, presentado por él mismo, ya hemos podido ver algunos elementos de su estilo, como sombras andantes, chicas en jaulas o un gigantesco perro alado en pleno campo de juego. El matiz final es que el vídeo es una autoparodia de Mega64.

☐ MENUDO HAT-TRICO ☐ YA ME LO ESTABA YO CREYENDO





PETER MOORE ABANDONA EA Y FICHA POR EL LIVERPOOL F.C.

Ha sido uno de los ejecutivos más reconocidos del sector en los últimos años, pero Peter Moore deja su puesto en Electronic Arts como actual jefe de competición para asumir su nuevo cargo como director ejecutivo del Liverpool Football Club. Moore cumplirá, así, su sueño de trabajar al frente del equipo de la Premier Legue, del que es fan incondicional, y se despedirá del sector de los videojuegos, después de décadas ocupando cargos de responsabilidad en compañías como Sega, Microsoft y la propia Electronic Arts, donde ha sido presidente de EA Sports. El fichaje de Peter Moore ya está firmado, pero no ocupará su puesto en el club hasta junio, justo antes de empezar la temporada 2017-2018 de fútbol. Si os parece un salto cursioso, nunca olvidéis que Reggie Fils-Aime fue alto cargo de Pizza Hut antes que de Nintendo. Te echamos, Peter... y de menos también.

☐ SE VAN LOS MEJORES ☐ Y PHIL SPENCER, AL VILLARREAL

9

Yoko Taro: "2B lleva tacones porque me gustan las chicas". También habría valido "porque me dio la gana", pero el peculiar director creativo de *NieR Automata* ha sido aún más claro: le pirran las mujeres... tirando a altas, parece.

☐ CHIC PARA MÍ ☐ CHIC PARA TI

10

LINK PUDO SER MOTERO Y ROCKERO EN ZELDA: BREATH OF THE WILD

De caballos que corren como una moto, a una moto de varios caballos; ése fue el vehículo que llegó a montar Link durante la tormenta de ideas del juego, de la que también salió vestido con unos vaqueros, una sudadera e, incluso, una guitarra eléctrica. Tal como reveló su equipo creativo durante la GDC de San Francisco, aún más inquietantes fueron las dos temáticas que se barajaron antes de *Breath of the Wild*. El primer título fue "Hyrule Wars", una guerra mundial ambientada en el mundo de la saga, y "The Legend of Zelda: Invasion", donde Link se enfrentaría a una invasión alienígena con platillos volantes bajo el cielo de Hyrule, a lo "Mars Attacks!". Menos mal que, al final, optaron por el Link cocinero de "Master Chef Quest".

☐ POR ESO SÍ QUE PAGARÍA DLC ☐ HYRULE INVENT, MÁS BIEN

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **HORIZON: ZERO DAWN** PARA PS4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias de *Horizon: Zero Dawn*, la espectacular aventura de Guerrilla para PS4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 308

1 Verdadero 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Falso
6 Verdadero 7 Falso 8 Verdadero 9 Falso 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Tales of Berseria** (HC 308)

- Francisco Manuel Arévalo Sánchez
- Víctor Segura Blanco
- Nerea Lorente Yago

LA COMUNIDAD

La red social de papel para vuestros votos y opiniones.

MOLA



Decirle a mi novia que le he comprado la película de "Cincuenta Sombras más Oscuras" cuando salga en Blu-ray y ponerle *La Tierra Media: Sombras de Guerra*, a ver si cuela. Nacho Segóbriga

Es probable que te lleves un latigazo de fusta, pero sin final feliz. Sobre el juego, ojalá el Señor Oscuro, alias Grey, les preste su antifaz a los orcos para que tengan alguna opción al salir de Mordor.

Que no recuerdo un mes tan bueno como éste en la industria. Consola nueva y tres grandes títulos de envergadura como *Zelda*, *Horizon* y *ME Andromeda*. Daniel Pacheco
¡Y *NieR Automata*! Ha sido un E3, pero hecho realidad, algo que no volverá a repetirse en 629 meses lunares.

La cantidad de horas que aporta *Horizon: Zero Dawn*, y esa historia que engancha y deja con ganas de más. Israel Patarro
Entre eso y los casi tres millones que lleva vendidos, a ver si las compañías toman nota y arriesgan con más IP nuevas de Aloy en adelante.

La moda de padres solteros que sobreviven con sus hijos/as: Ellie y Joel, Logan y Laura, Kratos y Atreus, Bowser y Bowsy... Belén Maui
Queda claro que Tinder no funciona.

Que queda menos para el nuevo clásico de Sonic. Fernando Soguero
Si antes lo dices, antes se nos va *Sonic Mania* al verano. Y después, a reservar Forces hasta Navidades... en los dos sentidos. La edad no perdona: con lo rápido que era antaño...

Que, en mi país (Argentina), Hobby Consolas llegue con más de seis números de retraso: estoy leyendo muchos rumores de la nueva NX, la PS4 Neo y PS4.5. Lucas Grosso
Pues vamos a adelantarnos para que, cuando te llegue este número, tengas una noticia actual: Konami ya no hace juegos. Da igual cuándo leas esto.

Sentir lo que sentía cuando jugaba a *Ocarina of Time* con este *Zelda*, 18 años después. Antonio Macián
¿Ganas de matar a Navi? Que ya no esté sí que es abrazar la libertad total.



Que la actriz elegida para recrear las animaciones de *Mass Effect Andromeda* haya sido Winona Ryder, tras su show facial en aquella gala de premios. ¡Ahora se entiende tanta mueca! Fermín Gamboa

Eso se arregla con un parche... en la cara. Deformas todas, digo de todas formas, en el espacio ingrávido, es normal que se te despendole algún músculo, así que prepárate para las escenas de cama...

NO MOLA



Ver cómo los que no han elegido el mismo juego que tú desprestigian y echan sapos y culebras sobre un gran juego sólo para destacar y engrandecer a otro juego del momento. Eric Kriket

Pues hacen bien; si la prensa mundial dice que es una obra maestra, seguro que es porque se han llevado cheques con montones de ceros, así que lo suyo es devolvérselos en Metacritic. ¡Qué genios!

Que, para acabarse *Zelda*, haya que hipotecar una vida y sus siete reencarnaciones. Israel Santiago
Para eso, está el modo portátil: ¡Llévatela a la calle y te ahorras la hipoteca! Aquí, llevamos 100 horas y aún no hemos salido de la Meseta de los Albores: es un vicio lo de trepar árboles.

Que *Tekken 7* también vaya a traer pase de temporada. Esto ya no tiene vuelta atrás, señores... Unai Torres
Si entre los invitados de otras sagas están Goku, Naruto o Senran Kagura, igual hasta tiene un "pase" pagarlo.

Que el *Conan Exiles* en Xbox One llegue capado, sin desnudos integrales. Fernando Arnau
No es que esté capado, es que lo han adaptado a su versión Micro y Soft... Y parecía imposible igualar tu chiste.

Que haya quien siga discutiendo en estos tiempos de bonanza para los videojuegos. David Berruezo
Y aún debemos darnos por satisfechos por que Froilán no entre en foros de videojuegos... ¿O igual sí?

Las expresiones en las conversaciones de *Horizon*. A veces, acaba la traducción antes que el movimiento de la boca de los personajes. Israel Patarro
Eso es porque nuestra admirada Michelle Jenner está tan solicitada que tiene que grabar más rápido para que le dé tiempo a llegar a su otro curro.

Que un idiota me haya destripado el final de *Zelda* en las redes sociales antes de jugarlo. Gustavo Acero
Y ahí va otro spoiler: más idiota eres tú por responderte a ti mismo por aquí. Anda, cómprate un amiibo.



Que se siga hablando de teraflops y frames para desprestigiar a las compañías. La cantidad de tonterías que he leído este mes me ha demostrado que cada vez hay más * en este mundillo. Joan Gall**

Esto se ha convertido en El Chiringuito de Gamers. De hecho, nos llegan imágenes de "TeraFloper" encargando más unidades a la central para contraatacar a la competencia. La Liga de la Potencia está a punto de comenzar.

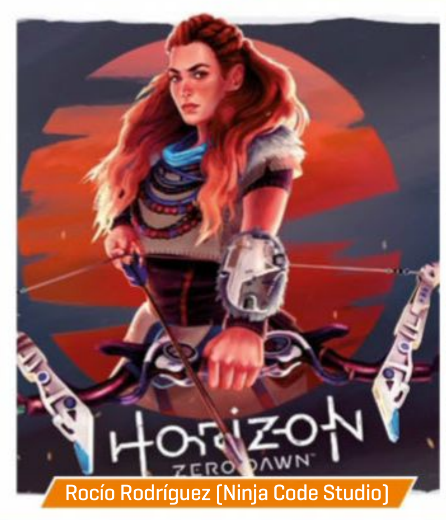
Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



GALERÍA FANART



Salvamakoto (Studio Ghibli France)



Rocío Rodríguez (Ninja Code Studio)


Ghostfire (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

LO MEJOR DEL TIMELINE


shepard7 WEB
"*Final Fantasy XII* era un juego tan brutal artísticamente que la PS2 se le quedaba corta. La revisión, para mí, es agua de mayo, una razón más para adquirir este año una PlayStation 4."


BROLY5783 WEB
"Chris Redfield está tan delgado en el DLC de *RE7* que me dan ganas de invitarle a un McPollo para que coja proteínas."


Stan Marsh WEB
"Las notas me son indiferentes, pero este *Zelda* me está haciendo sentir como con los antiguos *Final Fantasy* de PSOne."


Sega-Player WEB
"Qué ganas de *Sonic Mania*. Con *Zelda*, *Bomberman* o los tiros del futuro *Quake*, es como volver a los mejores tiempos de los 90."


samusaran_ WEB
"¿Os imagináis un *Metroid* al mismo nivel que *Breath of the Wild*? Benditas ganas de un buen juego de Samus Aran."


Alundra89 WEB
"Me encantan los ARPG como *Ys Origin*. Me recuerdan a *Alundra*. Ese estilo de juego se perdió, así que agradezco que regrese."


cubix56 WEB
"*Wonder Boy III* es uno de los mejores juegos que he jugado en mi vida. Cualquiera que haya vivido la edad de oro de los plataformas se dará cuenta."


Tony_sopr666 WEB
"La edición coleccionista de *Sombras de Guerra* es muy chula. El anillo ya podría tener letras por dentro en la lengua de Mordor..."


dante25 WEB
"Pensé que Switch no iba a ir tan bien, pero me alegro por Nintendo y por la industria. A pesar de no convencerme ciertos aspectos, estoy deseando jugar a *Zelda*."


Son-of-Dragon WEB
"*Metal Gear Solid V* fue una pifia. Aun así, Kojima sigue siendo un genio y es capaz de revolucionar la experiencia jugable con *Death Stranding*. Estoy seguro de que la historia no me defraudará."

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Los juegos de mundo abierto que ha habido en marzo nos han dejado momentos deliciosos y otros que no entienden de las leyes naturales.



UN MIRADOR DE LUJO

Aloy, la protagonista de *Horizon*, se ha olvidado de la ley de la gravedad de Sir Isaac Newton por un momento, pero es que ver un "amanecer cero" bien lo merecía.
Gumman (Youtube)
Ese rollo de que la gravedad hace que los cuerpos tiendan a caer hacia abajo no va con ella, lo cual es sorprendente, si tenemos en cuenta que algo de física y de naturaleza sabe. ¡Quién pillara dicha habilidad para flotar por los aires y ver amaneceres así de rojizos!



SATORU IWATA AÚN VIVE

El mítico presidente de Nintendo nos dejó en 2015, pero fue clave en la preparación de Switch, y *Breath of the Wild* le ha rendido homenaje convirtiéndolo en habitante de Hyrule.
Seaniccus (Youtube)
El nuevo *Zelda* es un juego legendario de por sí, pero detalles como éste hacen que transcienda lo terrenal para abrazar lo celestial. Todo homenaje es poco para una de las figuras más importantes de la historia de Nintendo, sin la que no se entendería lo que es hoy en día la compañía japonesa.





UNOS TIPOS DUROS... Y MUY TONTOS TAMBIÉN

Los juegos vastos se prestan mucho a los fallos de programación, y *Ghost Recon Wildlands* no ha sido una excepción. Aquí, vemos a algunos de sus soldados dar la de cal y la de arena. Que no se entere Trump...
BEET (Youtube)
Desde luego, el que está subido al coche y no arde bien podría pedirle matrimonio a Daenerys Targaryen en "Juego de Tronos", porque son tal para cual. El segundo, en cambio, nos tememos que es un impostor: ¿Dónde se ha visto un "fantasma" que no sea capaz de atravesar ni siquiera un espacio vacío? Como diría Josep Pedrerol: "Así no, tú"... Será un becario.



LA MEMEZ DEL MES

Capcom se inspiró en los Simpson para engendrar a la familia Baker

Los Simpson son un referente mundial, incluso para los japoneses, que no sólo del anime viven cuando de dibujos animados se trata. Cualquiera que haya jugado a *Resident Evil 7* se habrá dado cuenta del parecido más que razonable entre los Baker y la archiconocida familia amarilla, cuyos miembros están perfectamente replicados. Jack es Homer, un cabeza de familia calvorota y amante de estrangular cuellos; Marge es Marguerite (aquí, ni cambiaron el nombre), una madre preocupada por que sus invitados coman bien; Lucas es Bart, el hijo travieso y amante de las fechorías; Tía Rhody es el abuelo marginado... Están reflejadas hasta Lisa y Maggie, pero no daremos más señas...



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: 1.038



1

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

65% DE VOTOS

El querido marsupial que parió Naughty Dog en la primera PlayStation a mediados de los 90 se ha impuesto con una fuerza digna del Diablo de Tazmania. Hay muchos nostálgicos de la consola con la que Sony irrumpió en el mundo de los videojuegos esperando este remake-remasterización de la trilogía original.

2

SONIC MANIA

18% DE VOTOS

A principios de los 90, Sega se convenció de que necesitaba una mascota para hacerle frente a Nintendo. El erizo azul se convirtió en un referente de Mega Drive y, ahora, para conmemorar su vigésimo quinto aniversario, llega una nueva entrega que recuperará las mecánicas de los 16 bits.

3

YOOKA-LAYLEE

12% DE VOTOS

Nintendo 64 dejó una pléyade de plataformas en 3D, y Rare firmó muchos de ellos, como *Donkey Kong 64*, *Conker's Bad Fur Day* o *Banjo-Kazooie*. Con el estudio inglés de capa caída, varios de sus antiguos responsables han resucitado el espíritu de ese último por su cuenta, cambiando al dúo oso-pájaro por otro conformado por un camaleón y un murciélago.

4

WONDER BOY DRAGON'S TRAP

5% DE VOTOS

Las plataformas 2D ya eran muy recurrentes en los 80, en los salones recreativos y las consolas de 8 bits. Sega lo explotó muy bien en Master System, con *Alex Kidd* y con *Wonder Boy*, cuya tercera entrega, *The Dragon's Trap*, va a regresar rehecha desde cero. Algunos aún la recordáis.

LA PREGUNTA TONTA

¿Por qué ya no hay rupias en los hierbajos de *The Legend of Zelda*, como sucedía antes?



Fito Domínguez
"Los ambientalistas protestaron y dijeron 'no' a la explotación de hierba para obtener rupias crudas."

Moisés C. Barrera
"Montoro ha subido el IRPF a los habitantes de Hyrule y han sacado el dinero de debajo de las hierbas."

Juan S. Rubio
"Link ya no es un niño y es su obligación podar el césped. Ya nadie le va a pagar por hacerlo."

Manduley Ber
"Porque se han llevado todas las rupias de los matorrales los Blesa, Rato, Bárcenas y compañía."

Antonio Macián
"Algún político especulador habrá comprado los terrenos de Hyrule, y de ahí el gran 'castaclismo'."

Mike Rockmero
"Están bajo los brotes verdes. Lo dice Marianondorf RuPPiajoy: quien no es rico en Hyrule es porque no quiere."

YA SOMOS



428.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

155.000 EN TWITTER
@Hobby_Consolas

SUBEN



EL COMPADREO entre compañías. Xbox y Sony han felicitado a Nintendo por Switch, Guerrilla y CD Projekt se han echado flores por *The Witcher* y *Horizon*, From Software ha alabado el papel histórico de Nintendo...



LA POLÍTICA de algunas compañías de permitir que se pueda jugar gratis a sus juegos por tiempo limitado. 2K lo ha hecho con *NBA 2K17*, igual que Ubisoft con *Steep* o Bandai Namco con *Dragon Ball Xenoverse 2*.



ELECTRONIC ARTS mostrará nuevos detalles de sus juegos de *Star Wars* en la convención que habrá del 13 al 16 de abril. Esperamos ver *Battlefront 2*, el título de Visceral y quién sabe si el de Respawn Entertainment.



BORDERLANDS 3 se ha dejado ver tímidamente con varias imágenes técnicas, que dan cuenta de que Gearbox volverá a apostar por el estilo de las tres entregas anteriores. Seguro que es una de las estrellas del E3.

BAJAN



LOS PROBLEMAS que han sufrido las Switch de algunos usuarios, como la errática sincronización de los Joy-Con, o el hecho de que el dock pueda rayar la pantalla de la consola al introducirla en su interior.



EL PRECIO de algunos juegos de Switch. *Ultra Street Fighter II*, un refrito en buena medida, costará 40 eurazos, y *Rime* saldrá a 45 €, lo que supone un sobrecoste de 10 € respecto a las versiones de PS4 y One.



CHRISTOPHE BALESTRA, copresidente de Naughty Dog, ha anunciado que deja el estudio tras quince años. Quiere tener más tiempo para su familia y buscar nuevos proyectos. Suerte allá donde vaya.



LAS "CAMPAÑITAS" de algunos fanáticos cerriles en Metacritic para reducir las notas de los juegos de "la competencia". Los ceros injustificados han hecho que *Zelda* tenga un raquítico 7,6 de los usuarios.

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



46.000 copias de *Zelda: Breath of the Wild* se han vendido ya para Switch, de las cuales 37.200 corresponden sólo a los tres primeros días. Es decir, más del 83% de los que compraron la consola en el primer fin de semana lo hicieron con el juego. En Wii U, ha colocado 13.800 copias.

17.100 unidades ha vendido *Zelda: Twilight Princess HD* en Wii U, un año después de que se pusiera a la venta. Casi 10.400 de ellas se corresponden con la versión que incluye el amiibo de Link Lobo. Es cierto que era una remasterización, pero la versión de *Breath of the Wild* de la consola ya la tiene a tiro.

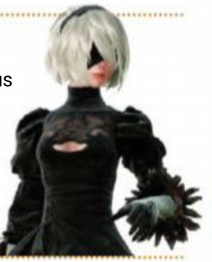


9.300 unidades ha vendido *1-2-Switch*, lo que lo convierte en el segundo juego más vendido de la consola de Nintendo en nuestro país. Por detrás de él, se sitúan *Super Bomberman R*, *Just Dance 2017* y *Skylanders Imaginators*, con casi 2.200, 1.600 y 525 copias, respectivamente.



695 es la pírrica cifra que ha alcanzado *Halo Wars 2* en su versión para Xbox One. El juego de Creative Assembly es muy notable, pero el reducido parque de la máquina en nuestro país y el poco interés de los usuarios de consolas por el género de la estrategia fuera del PC han sido una losa, demasiado incluso para una IP como *Halo*.

19.800 es la cifra que alcanzó *Ghost Recon Wildlands* en su primera semana. Casi el 90% se corresponde con la versión de PlayStation 4 (17.800) y el 10% restante, con la de Xbox One (10%). Para Ubisoft, eso supone superar las acumuladas por *For Honor* en todo un mes (18.700).



3.050 copias colocó *NieR Automata* en sus tres primeros días a la venta. No es que sea una cifra particularmente abultada, dada su inmensa calidad, pero, para tratarse de un juego de nicho, no está nada mal. Ojalá el gran público le dé al juego de Yoko Taro la oportunidad que se merece.

38.800 unidades ha vendido *Horizon* en dos semanas, de las que el 66,81% se corresponden con la edición estándar, el 24,47% con la especial y el 8,72% con la coleccionista. A nivel mundial, es la nueva IP de Sony que mejor estreno ha tenido, pues ya acumula 2,6 millones, contando físico y digital, lo cual es una barbaridad.

LA POLÉMICA

¿Tiene futuro PS VR, viendo el catálogo a medio plazo?

Una vez lanzado Resident Evil 7, Farpoint es la única exclusiva fuerte que se prevé próximamente para el visor.



Querer correr al empezar a andar

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

Hoy en día, es bastante fácil ser el agorero del pueblo digital. Nada está bien, nada nos divierte y todo está abocado al fracaso. Antes, fue con Vita —una gran portátil, le pese a quien le pese, para disfrutar de ciertos títulos multiplataforma en cualquier lugar— y, ahora, le toca el turno a PS VR. Pero qué queréis que os diga: desde enero, no he vuelto a jugar nada tan intenso como *Resident Evil 7* con el visor puesto. Y mira que ha habido juegazos, y muchos (*Zelda*, *Horizon*, *NieR Automata*...), pero ninguno ha igualado la angustiosa sensación de estar dentro de la maldita casa de los Baker.

Nada. Sólo por eso, la existencia de PS VR, para mí, ya habría merecido la pena. Y ojo, que estamos siendo, una vez más, bastante injustos. En diciembre de 2016, había ya cerca de 50 juegos y experiencias, y, desde entonces, todos los meses han seguido llegando nuevas propuestas: ha habido más títulos de terror, un completo pinball, reproductores de vídeo de todo tipo (desde vídeos de Youtube en 360º a compatibilidad con pelis Blu-ray en 3D), modo VR en *DiRT Rally*, una aventura VR que enlazará con la secuela de *Psychonauts*, el atractivo shooter *Farpoint* el 16 de mayo... Entiendo que haya "nerviosismo" porque parece que faltan los grandes nombres. Pero, como siempre que llega una nueva tecnología, lleva su tiempo valorar sus posibilidades y exprimirlas. ¿Quién sabe si no será una de las estrellas del E3? El tiempo dirá.

+ A FAVOR

@RommelF_UGL
“Las compré de salida y no me arrepiento, pero se aprecia poco apoyo por parte de Sony.”

@GameZone_DobleV
“Jugando a *Resident Evil 7* en VR, comprendes que es el futuro. Reducir el mareo lo mejoraría.”

@LordKaizack
“Aunque no saquen juegos, puedes jugar en una pantalla simulada gigante y ver películas.”



Otro tropiezo más con la misma piedra

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

PS4 está teniendo un éxito arrollador, y muy merecidamente. Baste con ver el primer cuatrimestre de exclusivas que se está marcando (*Yakuza 0*, *Horizon*, *Nioh*, *NieR Automata*, *Persona 5*, *Gravity Rush 2*, *Tales of Berseria*). Sin embargo, y aunque no ha vendido especialmente mal para lo caro que es y el catálogo que tiene (915.000 unidades hasta el 19 de febrero, según Andrew House), el futuro de PS VR pinta negro como el carbón. Las sensaciones empiezan a ser muy familiares: Move y PS Vita son dos pedruscos muy recientes en la trayectoria de Sony como creadora de hardware...

El mando con sensor de movimiento que se ideó para PS3, imitando al Wiimote, pasó sin pena ni gloria (¿se acuerda alguien de *Sorcery*?). La portátil sí tiene muchísimas japonesadas y juegos indies... que también están en otras plataformas, pero los exclusivos AAA de la propia Sony se cuentan con los dedos de una mano. PS VR parece destinado a emular a ambos.

Sí, *Resident Evil 7* le sacó un gran partido, pero ya no hay nada "potente" anunciado. Ni siquiera una superproducción como *Gran Turismo Sport* va a ser compatible al 100%, y *Farpoint* no me atrae lo más mínimo. Aparte, están los mareos a los que inducen ciertas experiencias o el paupérrimo acabado visual, en comparación con lo que es jugar en un televisor. El baúl de los recuerdos aguarda su llegada, junto a HTC Vive, Oculus Rift u Hololens.

+ EN CONTRA

@Oskhar80
“No es malo, pero Sony nos usa de conejillos de indias y, luego, deja morir sus productos.”

@davirulo365
“Había mucho bombo, pero no salen juegos y las compañías no están por la labor de apoyar.”

@DavidP1812
“La mayoría de juegos son demos técnicas, diría yo. No veo un *Horizon* o un *Zelda* en RV.”

En la encuesta de Twitter ha ganado el  **No** con un 78% de votos. Votos totales 1.557

Participa en: @Hobby_Consolas



Fire Emblem Echoes
Shadows of Valentia

EL RENACER DE UNA ENTREGA INÉDITA EN OCCIDENTE

PLATAFORMAS
3DS

GÉNERO
Rol táctico

DESARROLLADOR
Intelligent Systems

DISTRIBUIDOR
Nintendo

PRECIO
39,95 €

LANZAMIENTO
20 de abril (Japón)
19 de mayo (Europa)

La gran saga de rol táctico de Intelligent Systems y Nintendo goza de una salud excelente, tras el reciente lanzamiento de *Fire Emblem Heroes* para móviles y con varios juegos más en el horizonte. Pero, sin duda, la plataforma que más ha contribuido al éxito de *Fire Emblem* a nivel internacional es 3DS.

Hace ya unos cuantos años, *Fire Emblem Awakening* supuso una gran renovación para la saga, que pasó a estar en primera línea de las propiedades intelectuales de Nintendo. Y, el año pasado, nos llegó *Fire Emblem Fates*, que, con sus tres inolvidables campañas, consolidó definitivamente el valor actual de la serie. *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* continuará muy pronto por esa senda de calidad en la portátil de Nintendo: en este caso, estamos ante el remake de *Fire Emblem Gaiden*, una entrega clásica que salió para Famicom (la NES japonesa) hace ya veinticinco años.

Remake de un juego único

Fire Emblem Gaiden fue el segundo de la saga, y destacó en su momento por experimentar con multitud de novedades que lo alejaron jugablemente de su predecesor: algunos de esos elementos tuvieron continuidad en entregas posteriores, mientras que otros permanecieron como específicos de este título y contribuyeron a que fuese recordado como un *Fire Emblem* único. Por ejemplo, *Gaiden* introdujo un mapamundi muy importante por el que nos desplazábamos entre batalla y batalla, similar a los que veríamos más adelante en *The Sacred Stones* y *Awakening*. También incluyó el primer precedente del sistema de apoyo entre personajes en batalla, entre otras innovaciones. Pero destacó aún más por conceptos como el de la exploración libre de aldeas y mazmorras, que diferenciaron notablemente a *Gaiden* tanto de su predecesor como de sus sucesores.

En *Fire Emblem Echoes* para 3DS, esas secciones "mazmorreras" estarán diseñadas como en un juego de rol tradicional: con un fuerte componente de exploración, multitud de salas y secretos en sus distintas áreas e, inclu-





so, elementos que podremos destruir con nuestra espada para encontrar ítems. En esos momentos, controlaremos al personaje en tiempo real, con la cámara a nuestra espalda en entornos completamente tridimensionales; pero también habrá enemigos pululando y, al tocar a uno de ellos, disputaremos una batalla clásica de *Fire Emblem* de estrategia por turnos, con interfaz similar a las de *Awakening* y *Fates*. Como veis, combinará de manera irresistible la jugabilidad reconocible de la saga con conceptos diferentes que aportarán mucha frescura.

La historia de Alm y Celica

En cuanto al argumento, será tan épico y atractivo como en otros *Fire Emblem*. Tal como en el *Gaiden* original, la aventura se desarrollará en el continente de Valentia, dividido por dos reinos en guerra: el pacifista pero decadente Zofia y el violento y desalmado Regis. Las historias de Alm y Celica estarán entrelazadas, y cada uno de estos dos muchachos tratará de poner fin a la guerra a su manera. Además, habrá nuevos personajes y escenas que expandirán la trama del original. *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* llegará a Europa el 19 de mayo.

1 **Los diálogos** estarán completamente doblados, a diferencia de las anteriores entregas, donde sólo oíamos palabras sueltas. Eso sí, sólo podremos seleccionar voces en inglés. Los textos estarán en castellano.

2 **Las batallas** tendrán una jugabilidad similar a la de *Awakening* y *Fates*, pero con diferencias, como hechizos que consumen puntos de vida y la eliminación del clásico triángulo de debilidades de las armas.

3 **Las mazmorras** serán explorables en tiempo real y, al tocar a un enemigo, comenzará una batalla de estrategia por turnos.

4 **Alm y Celica** son amigos de la infancia, pero toman caminos diferentes en la guerra.

5 **Las escenas animadas** serán obra de Studio Khara (*Rebuild of Evangelion*).

6 **El mapamundi** será fundamental para explorar y progresar en la aventura.



REMAKE DE FIRE EMBLEM GAIDEN (1992)

El primer *Fire Emblem* fue un éxito en Japón, y es el juego de rol táctico más influyente de la historia. Aun así, Intelligent Systems se esforzó por innovar todo lo posible en este segundo título, que rompió tanto los esquemas del primero que los fans siempre lo han comparado con el caso del también rupturista *Zelda II: The Adventure of Link*. "Gaiden" es un término japonés que describe una historia paralela dentro de otra historia y, de hecho, el continente de Valentia se encuentra en el mismo mundo y época que los juegos de Marth (primera y tercera entregas, y remakes de DS).





NUEVOS AMIIBO

El día de lanzamiento del juego, también llegarán a las tiendas estas dos nuevas figuras amiibo, que representan a los grandes protagonistas de la aventura: Alm y Celica. Gracias a ellas, será posible desbloquear una mazmorra adicional, así como guardar información de los personajes.

Aquí TOKIO



Death Mark,una nueva aventura conversacional de terror para PS Vita

El 1 de junio, saldrá en Japón esta novela visual de terror de Experience, en la que ciertas personas han muerto de forma misteriosa después de que les apareciera una extraña marca en la piel. Nuestro protagonista tendrá la desgracia de tener dicha marca, y será invitado a una mansión junto a otros desafortunados.



329.151

unidades vendidas de Nintendo Switch en su primer fin de semana en Japón



Hideo Kojima habla sobre la jugabilidad de Death Stranding

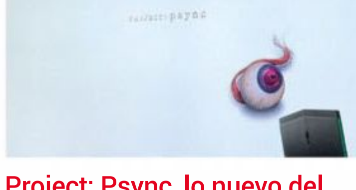


Según palabras del también creador de *Metal Gear*, será "un juego de acción de mundo abierto con mucha libertad", en el que se podrá avanzar de maneras muy variadas. También será posible pilotar vehículos durante la aventura, y habrá funciones online opcionales aún por detallar.



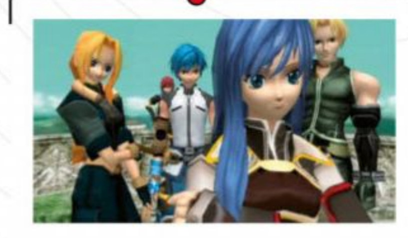
Splash! Magikarp, nuevo juego de Pokémon para móviles

Tras el exitazo de *Pokémon Go*, y con el juego de figuras digitales *Pokémon Duel* pendiente de llegar a España, ya hay otro título de camino a iOS y Android: *Splash! Magikarp*. De momento, sólo se ha mostrado una imagen en la que aparecen unos misteriosos agujeros con forma de Magikarp.



Project: Psync, lo nuevo del creador de Zero Escape

Spike Chunsoft ha anunciado *Project: Psync*, el próximo juego de Kotaro Uchikoshi, creador de la trilogía de aventuras *Zero Escape*. Por ahora, sólo se ha visto la imagen de arriba, y aún no está claro ni qué tipo de juego será, ni para qué plataformas. Habrá que echarle un... ojo.



Star Ocean: Till the End of Time tendrá remasterización en PS4

La tercera entrega principal de esta saga de rol y ciencia ficción de Square Enix, probablemente la mejor de todas y original de PS2, tendrá una remasterización en alta definición para PS4. Aún no tiene fecha en Japón ni lanzamiento confirmado en Occidente.



El anime de The Snack World debuta el 13 de abril en Japón

Este año, Level-5 pondrá toda la carne en el asador con el lanzamiento de su nueva propiedad intelectual, con la que espera repetir el éxito de *Yo-Kai Watch* e *Inazuma Eleven*. La serie de animación de *The Snack World* empezará a emitirse el 13 de abril en Japón, y el juego se espera para julio en 3DS y para diciembre en iOS y Android.

198.542

unidades vendidas de NieR: Automata (PS4) en su primera semana en Japón

Los gustos de los japoneses



Por **Ángel Lloret** Corresponsal en Tokio

El mes pasado, tras más de una década colaborando con la revista, Christophe Kagotani nos comunicó que lo dejaba por razones laborales. Raudos, contactamos con Ángel Lloret, un profesor de español en Japón que, desde ahora, dará la visión del mundo del videojuego de un "gaijin" (o extranjero) afincado en Japón.

Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...

Si, como yo, siempre habéis tenido curiosidad por saber los gustos de los japoneses en cuanto a videojuegos, más allá de las listas de ventas, os alegrará saber que he estado indagando entre los alumnos de mi clase de español. Su edad va de los 16 años de los más jóvenes a los 50 de los más mayores.

Gustos de adultos

Lo primero que les pregunté fue qué clase de juegos les gustaban. Casi todos nombraron juegos casuales de smartphone, para cuando están en el tren, en la hora de descanso de su trabajo y ese tipo de situaciones. Cuando les pregunté sobre juegos de consola, la mayoría respondió con juegos antiguos, incluso de NES y SNES, aunque una chica de veintiún años citó *Kingdom Hearts* y *Dragon Quest VIII*. De esto, se puede extrapolar que, aunque no jueguen en consola hoy en día, muchos sí lo hicieron en el pasado. "Antes, si querías jugar a algo decente, sólo estaban las consolas. Ahora, en los smartphones, puedes encontrar todo tipo de juegos geniales. Te divierten lo mismo o más que los antiguos RPG, y no necesitas invertir tanto tiempo". Esa respuesta me dio un "salaryman" de 40 años. La última consola que dijeron haber poseído era PlayStation 2.

Probemos con los niños

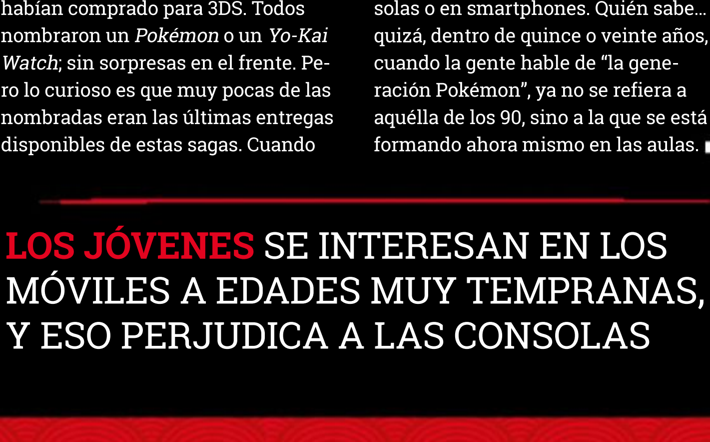
Suelo ir de voluntario a una escuela para leer libros en inglés y, aprovechando que aún quedaban unos diez minutos de una clase, me animé a preguntarles sobre el tema. Lo hice en tres clases distintas: primero de Primaria, tercero y sexto; edades comprendidas entre los seis y los doce años.



Los de sexto aseguraron no conocer nada sobre *GTA* o *Call of Duty*, juegos que casi cualquier niño de diez años desea en España. La misma suerte corrió el PC cuando pregunté por él como plataforma de videojuegos.

Tocó el turno de las portátiles. La inmensa mayoría alzó la mano, indicando que poseían una 3DS. Cuando quise saber qué juegos eran sus favoritos, la respuesta fue clara y rápida: un estridente "*Pokémon*", seguido de un "*Yo-kai Watch*", produjo un eco que retumbó en la clase. Como dato extra, también hubo algún *Monster Hunter* y *Fire Emblem*. Mi siguiente pregunta fue cuál era el último juego que habían comprado para 3DS. Todos nombraron un *Pokémon* o un *Yo-Kai Watch*; sin sorpresas en el frente. Pero lo curioso es que muy pocas de las nombradas eran las últimas entregas disponibles de estas sagas. Cuando quise saber el porqué, la respuesta fue unánime: *Pokémon Go*, *Yo-kai Watch Puni Puni* y *Minecraft*. Como imaginaréis, todos admitieron tener móvil.

La segunda clase que visité fue la de tercero, con muchas más niñas que niños. Probé cuántos de ellos tenían un smartphone propio. Siete de los once chicos que había levantaron la mano, pero sólo tres de las más de quince muchachas lo hicieron. Sólo quedaba una clase a la que preguntar: la de los más pequeños. Más de la mitad de los muchachos dijeron tener smartphone, a diferencia de las chicas, todas las cuales dijeron que no. Así pues, los jóvenes comienzan a interesarse en los smartphones a edades cada vez más tempranas, sobre todo los niños. Consecuentemente, las consolas parecen tener menos hueco en el mercado japonés. Pero se puede sacar algo positivo de todo esto: el fenómeno Pokémon sigue vivito y coleando, al menos en lo que se refiere a videojuegos, ya sea en consolas o en smartphones. Quién sabe... quizá, dentro de quince o veinte años, cuando la gente hable de "la generación Pokémon", ya no se refiera a aquélla de los 90, sino a la que se está formando ahora mismo en las aulas. ■



LOS JÓVENES SE INTERESAN EN LOS MÓVILES A EDADES MUY TEMPRANAS, Y ESO PERJUDICA A LAS CONSOLAS

LA TIERRA MEDIA™

SOMBRAS DE GUERRA

NO SE ENTRA ASÍ COMO ASÍ EN MORDOR

Sauron mandó crear anillos para someter a los pueblos libres de la Tierra Media. Ahora, le toca a él ver la viga en el ojo propio, y no en el ajeno. ¡Ash nazg gimbatul!

■ 25 DE AGOSTO ■ MONOLITH PRODUCTIONS (WARNER BROS) ■ ACCIÓN

Una sombra crece en el Este, el murmullo de un temor con nombre: *Sombras de Guerra*. En 2014, Monolith Productions sorprendió a propios y extraños con *Sombras de Mordor*, un juego basado en la licencia de "El Señor de los Anillos", pero ajeno a las historias creadas por J.R.R. Tolkien. Ahora, llega la esperada secuela.

Más allá de cuatro trolls de las cavernas que lo acusaban de no ser canónico o de tener ciertas similitudes con *Assassin's Creed*, el juego fue un éxito de crítica y ventas (5,78 millones de unidades sólo en formato físico, contando las versiones de PS4, Xbox One, PC, PS3 y 360). Se lanzó casi a la par que se estrenaba "La Batalla de los Cinco Ejércitos", la última entrega de la trilogía de Peter Jackson basada en "El Hobbit". Aunque eran proyectos independientes, la Tierra Media volvía a estar de moda, y el juego se benefició. Tres años después, llega una continuación que, ya sin apoyos exógenos, mejorará en todo a su antecesora. Lo comprobamos en exclusiva en las oficinas de Warner en Londres, donde vimos una extensa demo y charlamos con el director creativo Michael de Plater. ¡Leed, insensatos!

Otro anillo más fue forjado

La Tierra Media: Sombras de Guerra empezará, exactamente, donde acabó la anterior entrega. Tras derrotar a la Mano Negra de Sauron, Talion y Celebrimbor, unidos en un solo cuerpo (recordemos que así era como el elfo rescató de la muerte al montaraz), irán en busca de Sauron, para darle muerte de una vez por todas. Para ello, Celebrimbor forjará un nuevo anillo de poder, dentro del cual descargará parte de su espíritu. Hay que recordar que este herrero ya creó los tres anillos de los elfos, los siete de los enanos, los nueve de los hombres... y el único, para gobernarlos a todos, encontrarlos, atraerlos y atarlos en las tinieblas, en la tierra de Mordor, donde se extienden las sombras. Saruman decía que, contra el poder de Mordor, no hay victoria posible, pero ese anillo tal vez cambie las tornas. »



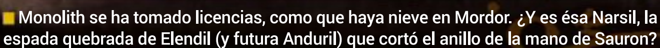
Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

EXCLUSIVA GAME

Reserva la edición Gold, que incluye contenido adicional físico y digital.

La toma de las fortalezas enemigas parece estar muy inspirada en la Batalla del Abismo de Helm, que era el momento cumbre de "Las Dos Torres".





Monolith se ha tomado licencias, como que haya nieve en Mordor. ¿Y es ésa Narsil, la espada quebrada de Elendil (y futura Anduril) que cortó el anillo de la mano de Sauron?



En cada fortaleza, nos las tendremos que ver con sucesivos lugartenientes que nos recibirán con los puños cerrados. Habrá que ir conquistándolas por partes.

» Como la primera entrega, esta secuela estará ambientada entre los sucesos de "El Hobbit" y los de "El Señor de los Anillos", y Monolith ha puesto un gran empeño para que los fans del universo creado por Tolkien nos sintamos como en Bolsón Cerrado. Aunque la historia no será canónica, sí que entroncará con la trilogía original e incluirá infinidad de referencias. Por ejemplo, entre los enemigos, no sólo estará Sauron, sino también el Rey Brujo de Angmar, los otros ocho Nazgûl o un Balrog. Nos llama la atención el hecho de que Talion cuente en su arsenal con Narsil, la espada con la que Isildur derrotó al Señor Oscuro y que, más adelante, Elrond volvería a forjar para Aragorn, ya rebautizada como Anduril. Lógicamente, Talion y Celebrimbor no pueden acabar con Sauron, ya que ésa es una tarea de Frodo y Sam (y Gollum, que volverá), o con el Rey Brujo (derrotado por Eowyn). Hay certeza de muerte y mínima esperanza de éxito, salvo que resulte que hasta el más espectro puede cambiar el curso del futuro... Cabe esperar, pues, que se ahonde en la historia de los anillos, los Nazgûl, Mordor... En ese sentido, se han anunciado dos expansiones que estarán protagonizadas por nuevos personajes: *La espada de Galadriel* y *La desolación de Mordor*. ¿Veremos a la Dama de Lórien o a Gandalf?

Hay tantas sendas por andar...

Sombras de Guerra estará construido en torno al sistema Némesis, que, de nuevo, hará que no haya dos partidas iguales. El argumento principal será siempre el mismo, pero no así todas las subhistorias de guerra paralelas, que estarán asociadas a la creación aleatoria de orcos, tanto los enemigos como los aliados, lo que afectará a su diseño, su personalidad, sus fortalezas o sus debilidades. Los orcos podrán ascender en la jerarquía militar y recordarán los encuentros que tengamos, lo que dará pie a pequeñas tramas de venganza, traición e, incluso, amistad. Además, se han introducido diferentes tribus y clases de trasgos, lo que multiplicará la variedad de la aventura.

En la primera entrega, el sistema Némesis afectaba, sobre todo, al bando enemigo, pero, esta vez, deberemos erigir también un ejército propio para conquistar Mordor. Tendremos una hueste de orcos a nuestro servicio, lo que hará que cada conquista de una fortaleza se sienta como una batalla de verdad, con una presentación muy similar a lo que se vio en el cine con las batallas del Abismo de Helm y los Campos del Pelennor: orcos en formación gritando soflamas, lluvias de proyectiles, de- »

Los fans de ESDLA se sentirán como en Bolsón Cerrado



Minas Morgul, con su Torre de la Hechicería, será uno de los enclaves estrella. A priori, también veremos la ciudad como Minas Ithil, cuando aún la controle Gondor.

Procúrate un ejército digno de Mordor

El sistema Némesis ha ampliado su caudal más que el Anduin. En lo relativo a los orcos, habrá muchas más posibilidades y, además, los escenarios se adaptarán de diferentes maneras.

- **La creación procedural** determinará el diseño, los puntos fuertes o las debilidades de cada orco, así como el aspecto de las fortalezas y sus alrededores, por lo que no habrá dos partidas iguales.
- **Habrá diversas tribus** y clases de orcos, que ya no se limitarán a los Uruk-hai. Por ejemplo, estarán los Olog-hai, una suerte de trolls enormes que arrasarán con todo.
- **Cada orco** tendrá más fortalezas y debilidades que antes, y convendrá averiguarlas todas. Por ejemplo, si uno es experto en fuego y dirige una fortaleza, ésta se hallará llena de trampas ígneas.
- **Las fortalezas,** que deberemos conquistar, variarán su estructura según quién las dirija, lo que también afectará a los alrededores. Por ejemplo, puede que veamos bestias, si el caudillo es afín a ellas, o esclavos, si es un opresor.
- **Nuestros seguidores** sí que tendrán relevancia esta vez y conformarán un auténtico ejército, imprescindible para asaltar las fortalezas. Podremos asignarles un rol y elegir a quién dejamos al mando.
- **Los aliados** darán mucho juego. Podremos pedirles que hagan de guardaespaldas, que se vayan a hacer misiones secundarias, que se infiltren en el ejército de Sauron...
- **La IA** hará que enemigos y aliados se acuerden de todo lo que suceda, lo que dará pie a pequeñas escenas de vídeo con las que se desarrollarán subtramas de venganza o de traición aleatorias.
- **Todo esos detalles** harán que las batallas sean muy creíbles y que nos sintamos parte de una gran guerra por Mordor, una yerma extensión, pasto del fuego, cenizas y polvo, donde el aire que se respira es vapor venenoso.


En la primera entrega, sólo podíamos montar caragors, pero, en esta ocasión, habrá también dragones, ideales para socarrar orcos. Ya son fuego, ya están en llamas...


El aspecto de cada región variará según quién gobierne. Por ejemplo, si ama las bestias, habrá muchos caragors, mientras que, si es un merodeador, habrá emboscadas.


Cuando tomemos una fortaleza y nombremos regente a uno de nuestros fieles súbditos, lo veremos dar un discurso de enaltecimiento. ¡El tiempo del orco ha llegado!

Hay seres más antiguos y viles que los orcos

Son más que orcos los que guardan las negras puertas de Mordor. En la primera entrega, sólo la Mano Negra de Sauron aportó algo de grandeza, pero, esta vez, Monolith ha ido a las cavernas de Isengard para erigir un ejército entre el que se contarán muchos villanos icónicos de "El Señor de los Anillos".



Sauron

Confinado en su fortaleza de Barad-dûr, el señor de Mordor lo ve todo, en forma de gran ojo, sin párpado, rodeado de llamas. Está atrayendo el mal hacia él y, pronto, habrá reclutado un ejército para atacar la Tierra Media.



Rey Brujo de Angmar

El señor de los Nazgûl es el que acaudilla los ejércitos de Mordor en la guerra, aquél del que se dice que ningún hombre vivo puede matar. Minas Morgul es su guarida.



Nazgûl

Antaño, fueron grandes reyes de los hombres. Sauron el impostor les entregó nueve anillos de poder y, ahora, son esclavos de su voluntad. Sucumbieron uno a uno en la oscuridad. Son espectros, ni vivos ni muertos.



Balrog

Es un demonio del mundo antiguo, un rival que supera a todos. Nacieron tras ser corrompidos por Morgoth, el señor oscuro que antecedió a Sauron. Soñamos con que Gandalf salga en el juego y le diga que no puede pasar.

NO ES UN SIMPLE MONTARAZ: LE DEBES LEALTAD

Los combates de *Sombras de Mordor*, dignos de *Batman Arkham*, le valieron muchos elogios a Monolith, que no se ha dormido en los laureles y volverá con un Palantir debajo del brazo, en forma de nuevas técnicas. Talion dejará atrás al montaraz para erigirse, de nuevo, como el Amo Luminoso.



El nuevo anillo de poder, forjado por Celebrimbor en los fuegos del Monte del Destino, aumentará los poderes espectrales. Además de servir para dar más órdenes a los orcos, permitirá teletransportarse hacia enemigos o golpear el suelo para crear ondas expansivas.



El cuerpo a cuerpo volverá a ser el eje sobre el que pivote toda la jugabilidad. Talion podrá encadenar combos con gran agilidad, gracias al fluido sistema de ataques, contraataques y esquivas. Las ejecuciones y los desmembramientos volverán a ser garantía del Pegi +18.



El arco, que se podrá activar como una de las habilidades de la vertiente espectral, permitirá atacar a los enemigos desde la distancia, a ritmo ralentizado. Esta vez, las subidas de nivel y el árbol de habilidades con dos ramas darán pie a más variedad que en la primera entrega.



Podremos montar en dragones escupefuegos, como si de Thorondor o la montura de un Nazgûl se tratara, lo que añadirá verticalidad a las batallas. A diferencia de Smaug, estas bestias no serán inmunes a las flechas y habrá orcos que serán especialistas en derribarlas.



El componente rolero será más acusado. Al ganar experiencia, subiremos de nivel, igual que los aliados y las fortalezas. El equipo será personalizable y los caudillos soltarán botín, como esta armadura de Rohirrim. ¡Jinetes de Rohan, ¿qué nuevas hay de la Marca?!



Habrá varios niveles de dificultad, lo cual es una novedad respecto a la primera entrega, que, si bien no llegaba a ser un paseo, sí podía generar desequilibrios para los usuarios más duchos o, al contrario, para aquéllos tan mancos como Gothmog en "El Retorno del Rey".

» rribo de portones para ir ascendiendo, uso de cabezas de lobo, combates cuerpo a cuerpo...

La gran novedad es que el sistema Némesis ya no se limita a los enemigos, sino que se ha ampliado a los escenarios. Así, las fortalezas y sus alrededores presentarán diferentes aspectos según el orco que las dirija. Por ejemplo, si es un apasionado del fuego, los sistemas defensivos consistirán en trampas ígneas, como aceite hirviendo o chorros de calor, mientras que, si es un nigromante, habrá hechizos. Las posibilidades serán múltiples, y podremos experimentar con ellas cuando toque nombrar al señor de una fortaleza recién tomada. Un nuevo orden surgirá, y seremos adalides de una máquina de guerra a espada, lanza y puño de hierro de orco.

Otro cambio significativo es el del mapa. *Sombras de Guerra* será un juego de mundo abierto, como su predecesor, pero se ha modificado el enfoque. Ya no habrá dos grandes regiones independientes, sino infinidad de áreas separadas por viaje rápido que deberemos conquistar. Entre esos sitios, estarán Osgiliath, Minas Ithil-Morgul, Cirith Ungol, Gorgoroth... En otras palabras, si sois fans de "El Señor de los Anillos", os estaréis relamiendo, como si Gimli, hijo de Gloin, os hubiera ofrecido cerveza de malta y rica carne deshuesada.

Nada queda para ti: sólo muerte

Hemos escudriñado en el futuro de Talion y, en él, hay muerte: concretamente, la de los centenares de orcos que van a pasar por su espada. Además de al sistema Némesis, *Sombras de Mordor* debió su éxito a los geniales combates, para los que seguro que Monolith Productions recibió consejo de Rocksteady, el estudio creador de *Batman Arkham*, que también está bajo el paraguas de Warner Bros. Por eso, en la secuela, vamos a ver un sistema muy similar, pero aún más pulido.

Los espadazos cuerpo a cuerpo permitirán encadenar combos con gran fluidez y, unidos a las esquivas, harán que las luchas sean casi como una coreografía. Las decapitaciones tendrán poco que envidiarle a la que le practicó Aragorn al jefe de los Uruk-hai en la Batalla de Amon Hen. De hecho, tenemos mucha curiosidad por ver qué papel desempeña Narsil, el embrión de la espada del futuro rey de Gondor, en los combates. Por supuesto, el arco espectral de Celebrimbor jugará un importante papel, igual que el poder para someter a los orcos o los elementos roleros, como las habilidades, muchas de las cuales suponemos que estarán ligadas al nuevo anillo, y las subidas »

EL MAPA CONTARÁ CON LUGARES COMO OSGILIATH Y GORGOROTH



El fuego tendrá un gran protagonismo, gracias al Balrog, los dragones, las catapultas o las armas, entre las que habrá cabezas de lobo de varios tipos.

El apartado técnico, al menos por lo visto en la primera demo, no supondrá un gran salto, pero la dirección artística será digna de las películas de Peter Jackson.

» de nivel. Quizás la novedad más destacada sea el hecho de que podremos montar en dragones, lo que resultará muy útil para atacar fortalezas. Además, Monolith ha introducido varios niveles de dificultad y ya advierte que los enemigos no serán una chusma descerebrada de orcos. Estamos deseando ver qué ardides plantean los jefes finales, entre los que ojalá podamos ver a Ella-Laraña, que, por lo pronto, es la criatura de la trilogía original a la que más echamos en falta en el tráiler de anuncio. Teniendo en cuenta que vive en Cirith Ungol y que dicho paso sale en el juego...

Los combates y el sistema Némesis serán los Argonath que nos darán la bienvenida a la aventura, pero eso no quita que también vayamos a ver algo de plataformeo y sigilo. Talion podrá trepar cual Legolas por un olifante y caminar agachado para que los enemigos no perciban su amenazadora presencia.

El final de todas las cosas

La Tierra Media: Sombras de Guerra, que está ya a menos de cien leguas (sale el 25 de agosto), saldrá sólo para PS4, Xbox One y PC. La anterior entrega fue intergeneracional, y eso se dejó notar en el apartado técnico. Lo que hemos visto hasta ahora de la secuela nos ha parecido casi un calco. Esperábamos algo más, no habiendo ya ediciones para PS3 y Xbox 360, pero hay que tener en cuenta que pertenecía a una versión alfa, así que tiene cierto margen de mejora. No obstante, la dirección artística sí que brilla con luz propia, y nos sentiremos como si estuviéramos dentro de una de las películas de Peter Jackson. Los diseños de Sauron, el Rey Brujo de Angmar o el Balrog parecen extraídos directamente de la gran pantalla, y el sistema Némesis también va a dar mucho juego con sus tribus de orcos y sus fortalezas variables. De nuevo, habrá doblaje al castellano, con Miguel Ángel Montero (Jaime Lannister, en "Juego de Tronos") como Talion. A falta de conocer detalles para PS4 Pro y Scorpio, Warner Bros ha anunciado que el juego será Xbox Play Anywhere, por lo que, comprándolo en digital, lo tendremos tanto en Xbox One como en Windows 10.

Con *Sombras de Guerra*, esperamos que Monolith rubrique un final que permanezca en las memorias. "Partida y regreso: Historia de un espectro" sería un buen título. ■

Hablamos con
Michael de Plater

Director creativo de *Sombras de Guerra*



« Soy fan de explorar cosas como la historia de los anillos de poder »

Sombras de Mordor fue una sorpresa para todos. ¿Cuál dirías que es la principal novedad de la secuela para tratar de impactar otra vez?
Queríamos coger los puntos fuertes y hacerlos mejores: obviamente, eran el combate y el sistema Némesis. Los hemos expandido enormemente, dándole más profundidad, variedad y equilibrio al combate, con más enemigos, habilidades de RPG... También hemos querido mejorar los aspectos que eran más débiles, centrándonos, especialmente, en una historia épica y satisfactoria. También el tamaño y la variedad del mundo han sido una prioridad.

¿Cuáles son las fuentes de inspiración para el diseño de los enemigos o los escenarios?
Nos inspiramos en muchos elementos. Desde luego, los libros de Tolkien y las películas son el punto de partida, pero también nos fijamos en juegos, obras históricas... La clave está en hacer que la Tierra Media parezca un lugar real, y no una simple fantasía.

¿Qué les dirías a los fans más acérrimos que desprecian la saga por no ser canónica?
"Canon" es una palabra interesante. Obviamente, lo que Tolkien escribió será siempre el único canon, pero ponemos la máxima atención a los detalles para asegurarnos de que todo se sienta lo más auténtico posible y de contar la mejor historia independiente que podamos. Buscamos un equilibrio entre esos dos aspectos, pero, con este juego en particular, para el que hemos puesto más énfasis en la historia, el objetivo es que, una vez llegues al final y te pongas a ver "El Señor de los Anillos", sientas que desemboca en su historia de forma fluida. Habrá sorpresas tanto para los fans más acérrimos de la saga como para un público más generalista. Por eso, soy fan de explorar cosas como la historia de los anillos de poder o introducir a enemigos como los Nazgûl o Sauron. Ha sido divertido.

¿Qué ha cambiado en la narrativa respecto a la primera entrega?
Sobre todo, la magnitud de la historia. *Sombras de Mordor* era un juego de mundo abierto en tercera persona y la dejamos un poco de lado. No hicimos el final que habíamos pensado originalmente, pero, esta vez, sí que hemos sido capaces de plantear una historia con un final épico, plantando cara a villanos épicos. Otro elemento clave es que las misiones secundarias también serán más narrativas, con escenas de vídeo y personajes con trasfondo.

¿Cuál ha sido el enfoque para los jefes?
Ha habido dos. Por un lado, queríamos tener villanos épicos, como el Balrog, el Rey Brujo, los Nazgûl, Sauron... Nos enfrentaremos a todos esos personajes, y puedo prometer que no serán quick time events. Por otro lado, con el sistema Némesis, habrá generales orcos con los que también tendremos grandes batallas y que serán diferentes para cada jugador.

¿Os habéis planteado alguna vez un modo cooperativo? Podría dar mucho juego...
Claro, pensamos en todo y lo hablamos, pero nuestra meta aquí está enfocada hacia una experiencia de un jugador, de que cada uno cree su propia historia con el sistema Némesis.

Ahora, las batallas se sienten mucho más vivas, casi como si estuviéramos viendo las del Abismo de Helm o los Campos del Pelennor en las películas. ¿Cómo lo habéis logrado?
Combinando diversos elementos, como el número de personajes, la forma de comportarse de la IA durante las batallas o la estructura de las misiones de asalto, con puntos de victoria y momentos de destrucción cinematográficos.

¿Os habéis planteado hacer un juego basado en la trilogía original de "El Señor de los Anillos", como los de PS2, Gamecube y Xbox?
Aquellos juegos fueron geniales, pero nosotros estamos centrados en contar una historia original de la Tierra Media.



Mithril, más valor que la comarca entera

Como la cota de malla que Thorin "Escudo de Roble" le dio a Bilbo, la edición coleccionista Mitrilo de *Sombras de Guerra* será un regalo de reyes. Incluirá una figura de 30 cm. de un balrog contra un dragón, una caja con un anillo de poder, un cofre de mithril, una caja metálica, un mapa de tela de Mordor, la banda sonora, litografías, pegatinas de tribus y acceso a dos DLC de historia (*La espada de Galadriel* y *La desolación de Mordor*) y a otros dos con tribus de orcos para el sistema Némesis. Por 300 euros, os sentiréis como Gollum: ¡Mi tesoro!



Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

SWITCH

IMPRESIONES FINALES

Tras más de tres semanas de uso, ya podemos emitir un veredicto final sobre Switch. ¿Ofrece la máquina de Nintendo Co. Ltd. todo lo que había prometido?

Llevamos dos meses cantándoos las bondades y excelencias de Switch, la nueva consola de Nintendo y, ahora, tras pasar más de tres semanas con ella, toca hacer balance final, poniendo el foco no sólo en lo que más nos ha gustado, sino también en todo aquello que nos ha convencido menos. Ojo, que el balance es más que positivo, pero hay pequeños lunares que tampoco está de más abordar. ¿Listos?

Switch, el hardware y el concepto

Sin duda, Switch cumple aquello que prometía hacerla distinta. La transición entre jugar en la tele y como portátil es cuestión de segundos, y funciona de maravilla en las dos direcciones. Es prácticamente inmediata, sin pausas o tiempos de espera. En ese aspecto, sólo podemos ponerle algunos "peros". El primero es que, si vas a meter y sacar mucho la consola de la base, deberías considerar ponerle un protector de pantalla (o un cristal templado) para evitar que el marco se raye: hay cierta holgura, y es fácil que se arañe. El segundo es que, en modo TV, conectada a una tele, los juegos no resultan tan impresionantes como en la propia pantalla de Switch, donde tienen colores más intensos. Incluso el juego que mejor luce, *Breath of the Wild*, queda algo "deslucido" en modo TV, y más si lo comparamos con juegos actuales de otros sistemas (los gráficos no son lo más importante, pero no está de más comentarlo). Por último, hay ralentizaciones puntuales en modo TV (más que en modo portátil), aunque es probable que sean subsanables vía actualización. La base o "dock", por su parte, no transmite, al contrario que la consola, ser un gadget puntero (es "plastiquero").

Centrándonos en la pantalla táctil, su tacto y su respuesta son infinitamente mejores que la »

15 COSAS QUE A LO MEJOR NO SABÍAS DE SWITCH

Desde el 13 de enero, mucho se ha hablado de la nueva consola de Nintendo, pero seguían faltando algunas respuestas. Con el hardware final en la mano, estas son algunas de las características y detalles que Nintendo ha dejado para que sea el jugador quien las descubriera... ¿las conocías todas?



1 Registro de actividad. Desde el perfil de jugador, se puede acceder a un registro de los juegos que hemos utilizado, qué tiempo les hemos dedicado, etc. Es algo más simple que en 3DS y Wii U.



2 Vista "mosaico". En el menú Home, vemos los juegos que tenemos con un icono "grande". Cuando tenemos más de doce , aparece una nueva opción al final del listado, que nos permite ver todos los programas en modo "mosaico".



3 Actualización microSD XC. La primera vez que introduzcas una tarjeta de este tipo, tendrás que realizar una pequeña actualización para poder utilizarla. Si no estás conectado a Internet, no podrás usarla.

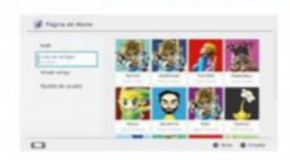
4 Tarjetas SD. Indistintamente del tipo de tarjeta que tengas (SD, HC o XC), cada vez que la saques o metas, el sistema tendrá que reiniciarse por completo. Si metes una utilizada en otra Switch, la formateará.



5 Baterías externas USB-C. Dado que la autonomía de la batería de Switch es uno de sus grandes problemas, sobre todo con juegos exigentes como *Zelda*, es posible alimentarla en cualquier sitio con las baterías externas USB-C, siempre que sean de 5V/3.0A.



6 Facebook y Twitter. Aunque la consola carece de un navegador web visible (está oculto) y no hay apps específicas, podemos configurar el acceso a estas dos conocidas redes sociales para compartir nuestras capturas de imagen.



7 Lista de amigos. Se pueden agregar desde la propia consola (sí, con los vetustos códigos de amigo) o desde Miitomo o MyNintendo. Se pueden llegar a tener hasta 300 amigos en nuestra lista, ver si están online, cuándo lo agregamos...

8 Teclados USB conectados al dock. Los puertos USB de la base, aparte de para cargar mandos, también son compatibles con teclados USB. Por ahora, se pueden utilizar para editar el texto en las imágenes que retoquemos, configurar el acceso a Internet y cualquier otro menú que requiera que introduzcamos texto.





9 Multirregión. Podemos crear ocho cuentas distintas, y cada una de ellas puede estar ligada a un perfil distinto en la eShop, ya sea la tienda japonesa o la americana. Así, podemos descargar demos y juegos completos (comprando tarjetas eShop de esa región), aunque ojo al idioma...

10 Demos sin límite de tiempo. A diferencia de 3DS, las primeras demos no cuentan con un límite de veces que podemos usarlas. O, al menos, así lo han demostrado las primeras, como la de *Dragon Quest Heroes II*, disponible en la eShop japonesa.



11 Conexión por cable. Uno de los puertos USB de la base se puede destinar a un adaptador de banda ancha USB y, así, conectar la consola por cable (ideal si, por ejemplo, en el futuro vas a jugar online a *Splatoon 2*).

12 App de control parental. La aplicación móvil es mucho más completa, y con más opciones, que la que ofrece la propia consola. Imprescindible si tienes hijos o hermanos pequeños y quieres controlar milimétricamente sus tiempos de juego (y más).



13 Cargador de Mac. Si conectas tu Switch a uno de los nuevos Mac con puerto USB-C, la consola cargará el ordenador portátil.

14 Cartuchos "amargos". Las tarjetas de juego de Switch están fabricadas con un plástico especial que sabe "mal". Es una medida para evitar que los más pequeños se las traguen.





15 Sobre los Joy-Con. Los Joy-Con son compatibles con otros dispositivos Bluetooth, como teléfonos Android, Windows o receptores bluetooth de otros sistemas de juego. Eso sí, pueden requerir una app de terceros para configurarlos y que funcionen correctamente. Además, con el "modo avión" activado, los Joy-Con sólo funcionan en modo portátil, conectados a la consola. Fuera de este modo, se puede jugar con uno conectado y otro desconectado. Por último, el botón de sincronización se encuentra entre los botones SL y SR: presiónalo y desconectarás el Joy-Con de la consola.





7 ASPECTOS QUE DEBERÍAN MEJORAR

Lo que ofrece Switch nos encanta, aunque algunas de sus áreas aún tienen hueco para optimizarse y mejorar bastante...

1 Duración de la batería. Juegos exigentes como *Zelda* dejan unas tres horas de duración, una cifra algo justa, sobre todo si pensamos, por ejemplo, en viajes largos. Quizá Nintendo debería plantearse la posibilidad de lanzar algún tipo de accesorio que se acople a la consola y aumente su capacidad (u optimizar al máximo, vía software, su consumo).

2 Gestión de cuentas. A diferencia de la anterior generación de consolas de Nintendo, con Switch, sí es posible compartir la cuenta en más de una máquina. El único problema es que no pueden estar activas al mismo tiempo ni compartir juegos. ¿Qué quiere decir esto? Que, si tienes dos Switch, en la práctica, no puedes compartir un juego a la vez con los dos sistemas (hay que desactivar uno para que funcione en el otro). Es un comienzo, pero pongámonos en el caso de una familia con hijos: ¿Hay que volver a comprar el juego por segunda vez para jugar entre nosotros?







3 Códigos de amigo. Nintendo afirmó que no pensaba recurrir a ellos con Switch, pero... ahí siguen. Cierto es que ahora también podemos añadir amigos vía MyNintendo y Miitomo, pero no deja de ser algo que se podría "modernizar", con opciones como buscar los amigos por su email, nombre real, etc.



4 Audio bluetooth. Switch utiliza el estándar bluetooth para conectarse a los Joy-Con, una opción que no está contemplada para el audio (PS Vita sí es compatible con audio BT). Quizá sea una medida para ahorrar batería o que no interfiera con los mandos, pero cada vez más usuarios utilizamos este tipo de auriculares sin cable.

5 Sincronización de mandos. Un considerable porcentaje de usuarios se ha quejado de que, en modo sobremesa, con los Joy-Con separados de la consola (en el mando "perrete", por ejemplo), han perdido la conexión, —sobre todo el izquierdo—, dejando de funcionar durante unos segundos. Nintendo está trabajando en ello y suponemos que lo corregirá vía actualización. De momento, lo mejor es no alejarlos en exceso de la consola.

6 Partidas guardadas. A día de lanzamiento, es posible transferir las capturas del almacenamiento interno a la tarjeta SD, pero no sucede lo mismo con las partidas guardadas. No estaría de más que los usuarios dispusieran de algún sistema para conservar sus partidas, ya sea en la nube o copiándolas a la SD. Imaginad que lleváis más de 100 horas de partida de *Breath of the Wild* y, por la razón que sea, la consola se rompe, se pierde... y toca volver a empezar de cero.

7 Servicio online. Sigue siendo una de las áreas con más sombras en la estrategia de Nintendo. No se han terminado de detallar sus funciones más de lo ya sabido. Siguen sin llegar los clásicos de la Consola Virtual, no se sabe si tendrá comunicación online desde la propia consola... Deberían aclararlo ya.





JUGAR COMPARTIENDO LOS JOY-CON RESULTA INFINITAMENTE MÁS CÓMODO USANDO LAS CORREAS...

¿PROBLEMAS DE **DISEÑO**?

La versatilidad de Switch, como consola para jugar en la tele, como portátil o como consola autónoma de sobremesa, trae de la mano algunos problemas. Uno de los más extendidos es que, de tanto meter y sacar la consola de la base, los marcos de Switch pueden acabar rayándose (como muestra la imagen de la derecha). Es algo que se puede evitar poniendo un cristal templado o un protector de pantalla. La solución más complicada tiene otro aspecto: si vas a utilizar la consola en viajes o dentro de casa, pero sin conectar a la tele, necesitarás un accesorio adicional para jugar mientras cargas la consola (el puerto USB-C está en la parte inferior). Los más manitas ya están creando soluciones caseras (izquierda).





» del Gamepad de Wii U. Como decíamos, se ve de fábula, y con buen campo de visión (unos 120º), suficiente para que dos jugadores puedan disfrutarla muy bien en modo sobremesa. Eso sí, aquí también hay un punto que puede ser considerado tanto negativo como positivo. Quizá, pensando en las más que probables caídas, la pantalla no está protegida por un cristal Gorilla Corning como en muchos móviles, sino por plástico, material que esquiva mejor las roturas, pero que se raya fácilmente.

Los mandos Joy-Con

Los mandos Joy-Con funcionan de maravilla en modo portátil, aunque el izquierdo tiene problemas puntuales al separarlo de la consola (Nintendo está trabajando en la solución). A la hora de compartirlos en modo sobremesa, resultan cómodos con la correa puesta, aunque lleva tiempo acostumbrarse a la disposición asimétrica de sticks y botones. Si tienes las manos muy grandes, pueden resultar incómodos. Además, en algunos juegos digitales, como *KoF 98*, la configuración de los dos mandos para luchar contra un amigo en modo sobremesa es farragosa (hay que salir al menú Home, cuando el propio juego debería ser capaz de asignar los mandos), y se echa en falta la cruceta. Eso sí, en titulos como *1-2-Switch*, despliegan su potencial con algunos ases en la manga, como la vibración HD. Ojalá no se queden en una mera curiosidad y más estudios se animen a aprovecharlos.

El software de sistema

El 2 de marzo, la consola recibió la primera actualización de sistema, que habilitaba las funciones online (como invitar a amigos) o el acceso a la eShop. Este sistema de actualizaciones es algo opaco por el momento, ya que no pormenoriza las novedades. Es un mal menor que no impide que el sistema se mueva a la velocidad del rayo. Como adelantamos el mes pasado, por ahora, es un software de mínimos, centrado en los juegos, las capturas y poco más. Esto facilita, por ejemplo, que sacar las capturas sea inmediato, no ralentice el juego o que salgamos al menú de la consola, revisemos las capturas y volvamos al juego sin transiciones ni tiempos de espera. Es muy, pero que muy ágil y limpio, quizá el más rápido de entre todas las consolas a la venta actualmente. De primeras, puede parecer que Nintendo ha perdido oportunidades de vender su consola también como una tablet (no tiene app de Youtube, ni de redes sociales, ni Netflix...), aunque seguro que llegarán en el futuro.

Memoria interna y gestión de datos

Nintendo tampoco ha dado en la diana con otros dos aspectos. Los 32 GB de almacenamiento interno saben a poco para los tiempos actuales (ya hay un juego digital en la eShop nipona que ocupa más) y comprar una tarjeta microSD es casi obligatorio (una de 64 GB se puede encontrar por unos 22 €). Pero lo peor es que, hoy por hoy, no hay forma de sacar las partidas guardadas del almacenamiento interno, único sitio donde se guardan. ¿Medida antipiratería? Puede. Veremos si, en el futuro, dan con una solución que satisfaga a todos.

El catálogo inicial

Los juegos son la razón de ser de una consola, y Switch ha tenido "de todo" en su debut. Los juegos físicos se pueden contar con los dedos de una mano, aunque, al final, el refuerzo digital ha sido mucho mayor de lo esperado. Siguen faltando los juegos de la Consola Virtual, pero, para despejar las dudas sobre su catálogo inicial, a continuación tenéis los análisis de los primeros juegos, digitales incluidos. ■

Lo que más nos gusta

- Diseño y acabado del hardware
- Versatilidad de los Joy-Con
- Pantalla
- Posibilidades de futuro (otros usos, como Netflix)
- Interfaz: es muy simple y, a la vez, muy, muy rápido
- Capturas, multicuenta, sin bloqueo regional, acceso a la eShop de otros territorios...

Lo que no nos gusta

- Problemas de rendimiento en modo TV
- Rozaduras de pantalla con el dock
- Autonomía de la batería
- Problemas de desconexión del Joy-Con izquierdo
- No poder compartir las compras entre dos consolas
- Ausencia de apps de otro tipo (navegador, Youtube, etc.) eShop de otros territorios...

VALORACIÓN FINAL

Aunque, tras leer el texto. pueda quedar una sensación agridulce, lo cierto es que Switch cumple lo que promete y casa con éxito el juego portátil y el de sobremesa, si bien hay aspectos mejorables (ralentizaciones puntuales en algunos juegos). Donde resulta incontestable es en modo portátil, donde funciona sin fisuras de ningún tipo. Poniendo todo lo bueno y lo mejorable en la balanza, el pistoletazo de salida ha sido más que notable, gracias, en parte, al soberbio *Zelda*, aunque hay hueco para mejorar (apps, corregir errores, más funciones para el interfaz...).



The Legend of Zelda Breath of the Wild

HACIA RUTAS SALVAJES

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

MODOS
TV, portátil y sobremesa

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: Desde 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Christopher McCandless era el típico joven americano de película: estudiante con calificaciones excelentes y capitán del equipo de la universidad. Pero, a pesar de tenerlo todo, Chris se sentía vacío. Tras graduarse, decidió dejar atrás su vida: donó sus ahorros y emprendió un viaje a través de Estados Unidos, subsistiendo únicamente con lo que la naturaleza le proporcionaba.

Tras el lanzamiento de *Skyward Sword*, en Nintendo se dieron cuenta de que algo fallaba; el juego fue mundialmente aclamado, pero la fórmula *Zelda* se había encorsetado, ofreciendo en cada entrega menos libertad. Como Christopher, Eiji Aonuma decidió abandonar la zona de confort y viajar hacia rutas salvajes.

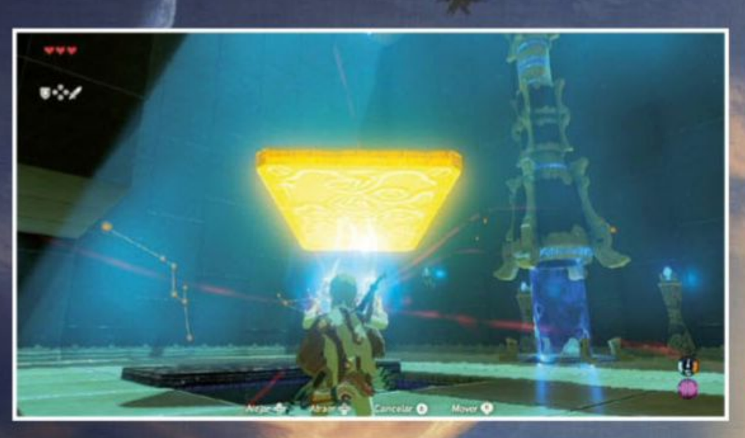
La esencia de la aventura

El camino a seguir ya lo había marcado un joven Miyamoto hacía treinta años: vivir aventuras en un mundo que se puede recorrer en cualquier dirección, sentir que, a cada paso, estamos desvelando un secreto tiempo atrás olvidado, grandes retos cuya solución sólo está delimitada por nuestra imaginación... En esencia, *Breath of the Wild* y el primer *The Legend of Zelda* de NES son el mismo juego, con treinta años de avances tecnológicos de por medio. Es el concepto de mundo abierto elevado al máximo exponente. ¿Ves ese lago a kilómetros de distancia? Puedes ir, zambullirte y atrapar peces. ¿Y ese amenazador pico en el horizonte? Puedes escalar hasta lo más alto y hundirte en la nieve que cubre la cima. Todo el terreno que forma parte de Hyrule puede ser alcanzado... de una forma o de otra. Este detalle es clave, pues dentro de toda su libertad, *Breath of the Wild* presenta una serie de leyes físicas y naturales a las que debemos adaptarnos para sobrevivir. En una zona de temperaturas bajas, por ejemplo, Link perderá salud a causa del frío. Para combatirlo, en cualquier otro *Zelda*, la solución sería equipar una nueva túnica que encontraríamos en el interior de una mazmorra. En *Breath of the Wild*, dicha túnica no es más que una pieza de equipo opcional (una de tantas) que es muy fácil pasar por alto. Y, aun así, daría igual, porque también podemos cocinar una receta con ingredientes picantes que aumente la resistencia al frío, o escalar la cara más escarpada de la montaña para no tener que atravesar la zona de bajas temperaturas. Y lo mejor es que nin- »

ES UNA VUELTA A LAS RAÍCES DE LA SAGA ZELDA, A LA LIBERTAD DE ACCIÓN Y A LA SENSACIÓN DE DESCUBRIMIENTO


Estamos ante el *Zelda* más desafiante y exigente desde las entregas de NES. A veces, es mejor tirar de sigilo o huir para evitar toparnos con la pantalla de fin de partida.


El objetivo principal es acabar con Ganon, afincado en el castillo de Hyrule. Podemos ir a por él en cualquier momento... Incluso nada más empezar la partida.



Gracias a los módulos, una placa de metal puede convertirse en un arma, una rampa o algo con lo que conducir la electricidad...



Al superar un santuario, obtenemos un símbolo de valía. Con cuatro, podemos conseguir un nuevo contenedor de salud o vigor en las estatuas de Hylia.



La banda sonora es sutil, con melodías de piano de corte melancólico que resaltan el magistral trabajo de sonido realizado con la naturaleza.



UN INICIO INMEJORABLE Y UN ADIÓS INOLVIDABLE

Breath of the Wild es, indiscutiblemente, el mejor juego de lanzamiento de Switch, pero no hay que olvidar que fue concebido para Wii U y es el título con el que la consola se despide. Esta versión es inferior, con una resolución de 720p, ralentizaciones algo más acusadas (especialmente en aldeas) y detalles como una instalación de 3 GB. Además, resulta extraño que no se haya sacado partido al Gamepad, ni siquiera para mostrar el mapa. Pero son detalles que pasan desapercibidos ante la grandeza que desprende *Breath of the Wild*. Es, probablemente, el mejor adiós que ha tenido una consola.

» guna de esas opciones es "la correcta": todas son igualmente válidas. De la misma forma, *Breath of the Wild* hereda el espíritu aventurero del primer *Zelda* recompensando continuamente al jugador: siempre va a haber un incentivo esperando en lo alto de ese pico que hemos escalado por curiosidad. Siempre. Es la aventura definitiva.

Como el sol cuando amanece

Nada en *Breath of the Wild* está pensado de forma unidireccional; no existe un orden lógico para avanzar, ni siquiera a la hora de afrontar los objetivos principales que se nos proponen desde el principio. La realización de que somos completamente libres para hacer lo que nos plazca es chocante y, en cualquier otro juego, incluso, podría volverse en su contra, pero hay dos engranajes que hacen que la maquinaria ancestral de *Breath of the Wild* funcione con la precisión de un reloj de cuco: el diseño de niveles y las mentadas leyes que rigen Hyrule. Pensad por un momento en los niveles de vuestro *Mario* favorito: todos derrochan originalidad, ¿verdad? Llega un punto en que es inevitable preguntarse cómo es posible que a esos malditos genios de Nintendo nunca se les acaben las ideas. Bien, pues, ahora, pensad en todos esos niveles juntos (pero

LAS LEYES FÍSICAS Y NATURALES DE HYRULE SON LAS QUE HACEN DE ESTE ZELDA UN TÍTULO REVOLUCIONARIO

UN ENLACE AL PASADO

Prácticamente todos los The Legend of Zelda tienen cabida en Breath of the Wild, a través de referencias y huevos de pascua, pero la entrega original de NES se lleva la palma. Éstos son algunos homenajes que hemos descubierto, pero hay muchos más.



El anciano. "It's dangerous to go alone! Take this". Con estas palabras, que se han convertido en una seña de identidad de *Zelda*, un anciano nos recibía al empezar la aventura, algo que se repite en *BotW*. Aunque, esta vez, la espada es cosa nuestra.



Enemigos de colores. Debido a las limitaciones de la época, el primer *Zelda* utilizaba un código de colores para indicar la dificultad de los enemigos, algo que han homenajeado en *BotW*. Rojo significa fácil; azul, intermedio; y negro... ¡Corre!



Deslizamientos. El Hyrule del *Zelda* de NES era un mundo donde el peligro aguardaba tras cada esquin... pantalla. Los deslizamientos, habituales en las zonas rocosas, son un claro ejemplo. Y ojo, porque, con el paso del tiempo, los pedruscos han crecido.



La balsa. Este precario modo de transporte acuático era un objeto indispensable para avanzar en el primer *Zelda*. En *BotW*, reaparece, pero, para navegar, es necesario contar con una hoja kolog en el inventario... o tener suerte con las ráfagas de viento.



Spectacle rock. Estas dos formaciones rocosas han aparecido en casi todas las entregas desde el primer *Zelda*, donde albergaban la entrada a la guarida de "Gannon". En *BotW*, son un destino de visita casi obligada, debido a la torre sheikah.



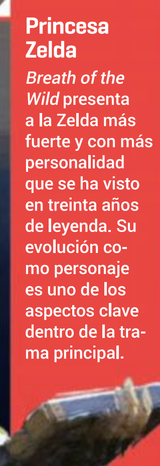
La espada mágica. Bajo una tumba en el cementerio, el misterioso anciano ofrecía a Link una espada mágica... pero sólo si disponía de 12 corazones o más. La historia se ha adaptado a los tiempos modernos en *BotW*, pero la esencia es la misma.

no revueltos) en un único y gigantesco mundo abierto: eso es el Hyrule de *Breath of the Wild*. No hay lago, montaña, pradera o, incluso, pedrusco depositado al azar. Todo forma parte del "nivel" y tiene una función (o varias) dentro del mismo. Esto explica cómo una mecánica típica de otros sandbox, como son las torres para desvelar el mapa, son aquí una atracción tan entretenida; no hay dos iguales y cada ascensión plantea un desafío distinto.

Sólo el diseño de Hyrule ya convierte a *Breath of the Wild* en un grandísimo juego, pero lo que hace que destaque, que brille con luz propia muy por encima de cualquier otro título de mundo abierto y que, sí, sea revolucionario son sus leyes. Sobre el papel, no son más que ideas sencillas y bastante lógicas: el agua apaga el fuego, el viento hace que las llamas se extiendan, los charcos conducen la electricidad, el peso de cada elemento y su comportamiento al ser golpeado o lanzado... Pero conectan todo lo que se ve en pantalla de forma muy orgánica, dando lugar a un número infinito de posibilidades. Y funcionan, funcionan increíblemente bien porque, desde la primera hora de juego, tenemos las herramientas necesarias para romper dichas leyes (los "módulos" de la Piedra Sheikah), lo que supone toda una ruptura frente a la fórmula clásica de *Zelda*.

Escapando de la celda

Pero la mayor ruptura la encontramos en cómo han sido organizados aspectos clave como el sistema de combate o las mazmorras. Todo en *Breath of the Wild* gira en torno a la exploración; de ahí que se haya implementado un sistema de durabilidad en las armas que nos obliga a no dormirnos en los laureles, a improvisar. Y »



Princesa Zelda
Breath of the Wild presenta a la Zelda más fuerte y con más personalidad que se ha visto en treinta años de leyenda. Su evolución como personaje es uno de los aspectos clave dentro de la trama principal.

¿Es el atardecer de Hyrule el más hermoso que se ha visto jamás en un videojuego? Si no lo es, poco le falta.

LO MEJOR

Revoluciona el género sandbox, haciendo que cada pieza del puzle tenga sentido. La exploración, y cómo sabe recompensar siempre al jugador. Es el juego de aventura definitivo.

LO PEOR

Las mazmorras y los jefes son menos memorables debido a su aspecto visual, demasiado similar. Ciertos personajes están desaprovechados. Algunas ralentizaciones puntuales.



La narrativa está adaptada al formato abierto y sin límites. Si queremos conocer la historia, tenemos que encontrarla... Literalmente.



Los efectos climáticos son un factor imprevisible que nos obliga a alterar la forma de jugar. Cuando llueve, es difícil escalar, y cuando truena...

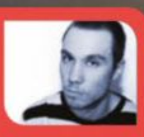
Por Álvaro Alonso @alvaroalone_so

» lo hace sin resultar tedioso, porque, en todo momento, se nos invita a utilizar el arma más poderosa que tengamos en la alforja... pues vamos a encontrar la siguiente unos metros después.

Todo esto se puede aplicar también a las mazmorras y a los puzles que encontramos en los 120 santuarios repartidos por todo Hyrule, que huyen del diseño cerrado de la inmensa mayoría de entregas en 3D; aquí, nosotros decidimos cuándo y cómo afrontamos cada rompecabezas. Se nos invita constantemente a improvisar, lo que nos deja momentos impagables de realización. El diseño visual de los templos es lo único que no brilla a la altura del conjunto. No es malo, pero son tan parecidos entre sí que resulta difícil recordarlos. Es una pequeña mancha dentro de un apartado artístico que destaca por una gran variedad cromática, cargada de tonos pastel, y por la influencia de películas de animación japonesa. Si, alguna vez, habéis querido saber lo que sería jugar a una adaptación de "La Princesa Mononoke", *Breath of the Wild* es lo más parecido que vais a encontrar. Pero presentar un mundo tan grande, abierto y hermoso tiene sus consecuencias, en forma de petardeos que se experimentan en las zonas cargadas de vegetación. Son habituales, pero no incómodos. Y, si jugáis en modo portátil, estas ralentizaciones desaparecen casi por completo.

Abre los ojos

Breath of the Wild es un juego que siempre dice sí. Da igual lo loca que sea la idea que se nos ocurra: va a dar resultado de una forma o de otra. Después de 80 horas, vais a seguir viendo cosas que os harán exclamar "¿en serio se puede hacer ESO?" Y *Breath of the Wild*, igual que la primera vez que os hicisteis esa misma pregunta a los cinco minutos de empezar, va a responder afirmativamente. Es un juego de pequeños detalles y descubrimientos constantes, que nos hacen viajar en el tiempo, a una época en la que Internet aún no nos había privado de la magia del boca a boca. Es un juego de aventuras inesperadas que se salen del guión, fruto del error o la casualidad, y que, como en la historia de Christopher, nos muestran el lado más salvaje de la naturaleza. ■



OPINIÓN

Breath of the Wild me ha enseñado que, hasta ahora, había sido un esclavo, atrapado en tutoriales, indicadores y desarrollos guiados. De la misma forma que Zelda despierta a Link nada más empezar, *Breath of the Wild* me ha abierto los ojos a un nuevo tipo de aventura. Va a ser difícil volver a jugar a cualquier otra cosa.



VUESTRA OPINIÓN

WEB samusaran_

"Todo el mundo debería probarlo. Da igual si es Switch o en Wii U, en casa de un amigo o en una exposición. No se puede describir con palabras. Habrá un antes y un después. La sensación de libertad es apabullante."

WEB Linksen

"Y, finalmente, lo ha conseguido. Gracias, Nintendo, por convertir los sueños de un joven inocente en realidad."



LA SEGUNDA OPINIÓN

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



Un simbólico cambio de generación, en todos los sentidos posibles

Breath of the Wild es un mundo abierto, pero no como los que has recorrido antes. También es un Zelda, pero no como los que has jugado ya. BotW mira al pasado más remoto de la saga para abrazar, con nuevos bríos, un futuro más que prometedor...

Hace diecinueve años, se dice pronto, tuve la suerte de analizar en estas páginas *Ocarina of Time*, uno de los juegos que más huella me han dejado y que, sin duda, sigue estando en el olimpo de mis favoritos de todos los tiempos.

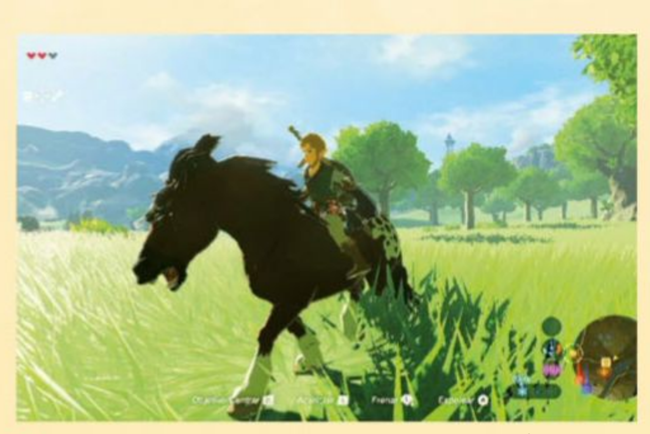
Ni yo soy el mismo ni los juegos son iguales. Será la edad o la propia industria, pero cada vez es más frecuente tener la sensación de haber visto o jugado algo antes, y menos cosas tienen ya el don de sorprendernos como antaño. Tener en un altar a *Ocarina of Time* no ayuda, y menos aún que las últimas entregas (*Twilight Princess* y *Skyward Sword*) fueran, para mí, mejorables. Pero, desde el primer contacto en junio del año pasado con *Breath of the Wild*, sabía que estábamos ante algo especial. Algo distinto. Algo con una arrolladora fuerza, como sólo Nintendo sabe hacer cuando se lo propone. Un mundo abierto, sí, como tantos hay hoy en día... pero con un encanto e ideas únicas, que invitan a explorar, a interactuar y a probar cualquier locura que se nos pase por la cabeza, con una libertad desde el inicio que pocos juegos permiten. Activa el modo Pro del interfaz, desactiva todas las ayudas (como el "sónar" que nos avisa de la proximidad de los santuarios) y, entonces, descubrirás el verdadero significado de "aventura" y "salvaje", de lo que supone explorar, de descubrir una versión de Hyrule difícil de olvidar.

¿Souls of the Wild?

Como juego, todo está tan bien orquestado que, pese al colosal tamaño del mundo, siempre estarás viendo o descubriendo algo nuevo. Domar caballos, mejorar las armaduras, encontrar a los 900 koloks, misiones secundarias, enemigos opcionales, recolectar materias primas para crear recetas y elixires... Es como si Nintendo hubiera dado una clase magistral sobre como crear un mundo abierto y "petarlo" de cosas para hacer, todo muy bien dosificado. Y no sólo eso: también desde el punto narrativo, de contarnos una historia con mínimas interrupciones, con los diálogos justos... dejando que sea, en cierto modo, el entorno el que nos cuente la historia. Quizá no todos los cambios gocen del mismo grado de acierto, como, por ejemplo, el reducido número de mazmorras (sólo cuatro, más pequeñas que en otros *Zelda* y todas parecidas estéticamente), aunque, a cambio, se introducen elementos como los citados santuarios, 120 en total, que, en realidad, son pequeñas mazmorras con desafíos de combate, puzles, uso de habilidades... Son uno de los principales encantos del juego, ya que localizarlos en el mapa y superarlos es parte del desafío.

¿Y qué mejor manera de descolocar a los fans que disparando la dificultad? Es, con permiso de la mazmorra del agua, uno de los *Zelda* más difíciles de todos los tiempos: enemigos que nos "zumban" de un golpe, armas que se rompen en combate, inclemencias metereológicas que pueden freírnos, escaladas que acaban con nuestros huesos rotos si calculamos mal nuestra resistencia...

Son tantas y tantas cosas las que hacen colosal a *BotW* que el mejor consejo que os puedo dar es que os hagáis con él, sea en Switch o en Wii U. Es una aventura única que, siguiendo el rastro jugable del primer juego de la saga (del que bebe en más de un sentido), logra cerrar una época para abrir una nueva, más prometedora si cabe. Sin duda, una obra maestra imprescindible.



La doma de caballos es sólo una de las muchas novedades que ofrece *BotW*. Acariciar al "jaco" nos permite alcanzar una mayor afinidad con la montura.



Los 120 santuarios son pequeñas minimazmorras que le dan mucha, mucha vida al juego. Encontrarlos en el mapa es sólo una parte de la diversión...







Las veintiocho pruebas nos invitan a agitar los brazos, a luchar, a asumir poses idénticas a las del rival, a ser más rápidos con el Joy-Con...

1-2-Switch

EL JUEGO QUE DEBIÓ VENIR INCLUIDO CON LA CONSOLA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

MODOS
TV y sobremesa

GÉNERO
Party Game

DESARROLLADOR
Nintendo

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99€
Digital: 49,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Algunas de las consolas más revolucionarias de Nintendo, como SNES o Wii, debutaron trayendo de serie un juego que demostraba su potencial. *1-2-Switch* es el título que mejor muestra las características de los nuevos mandos Joy-Con, a través de veintiocho minijuegos diseñados para jugar en compañía.

Así, a través de pruebas de todo tipo (reflejos, velocidad, coordinación), tan pronto nos vemos ordeñando vacas como abriendo cajas fuertes o agitando botellas de champán, minijuegos todos ellos que se centran en un aspecto clave de los Joy-Con, ya sea la vibración HD, el sensor infrarrojo o su acelerómetro y su giroscopio. Lo cierto es que algunos funcionan realmente bien, mientras que otros son algo confusos o no dejan de ser una mera anécdota.

Los problemas "crecen"

Veintiocho minijuegos pueden parecer muchos; sin embargo, pasada la sorpresa inicial, saben a poco. Pero saben a poco porque, a diferencia de party games como *WarioWare*, cada minijuego es lo que vemos la primera vez: no hay variaciones, ni aumento de dificultad (insistimos, no hay modo individual) ni nada que invite a regresar a ellos, salvo tener enfrente a nuevos rivales. Además, muchas pruebas nos invitan a jugar mirando a los ojos del rival, por lo que la parte gráfica, además, brilla por su ausencia o, simplemente, la reduce a poner en pantalla un escueto cartel, sin ningún tipo de elemento visual. Por último, también anda escaso de modos: aparte de elegir las pruebas manualmente o de forma aleatoria, hay un modo multijugador por equipos, sobre un tablero. Una propuesta divertida, pero orientada, única y exclusivamente, al juego social en grandes reuniones. Incluso así, el juego lo sacarás dos o tres veces y, después, perderá su brillo...



OPINIÓN

1-2-Switch muestra a la perfección la versatilidad de los Joy-Con, pero, como juego, le faltan profundidad, modos y más pruebas (y más por 50 €). Aquí, Nintendo debería haber ido a lo seguro y haberlo incluido con la consola.

65

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

MODOS: TV, portátil y sobremesa



Fast RMX

LA VELOCIDAD EN EL FUTURO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Velocidad

DESARROLLADOR
Shin'en

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: –
Digital: 19,95€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



F*ast RMX* **es un juego indie que rinde homenaje a clásicos de la velocidad futurista como *Wipeout*, *Xtreme G* y, sobre todo, *F-Zero*. Preparaos para unas carreras que aprovechan al máximo el multijugador local de Switch, a 1080p y 60 fps.**

En el futuro, no necesitaremos neumáticos; las carreras se disputarán a bordo de naves antigravitatorias, capaces de correr a velocidad sublumínica por unos circuitos llenos de obstáculos. Pero eso ya lo sabíais, ¿verdad? En efecto, porque *RMX* es una versión mejorada del juego de Wii U (*Fast Racing NEO*) con circuitos adicionales (treinta, en total) y el modo "Hero" desbloqueado desde el inicio. Por lo demás, conserva su control suave, un diseño variado en los circuitos (aunque el trazado puede resultar demasiado simple) y un multijugador emocionante, para un máximo de ocho corredores. Su seña de identidad es la posibilidad de cambiar la polaridad de la nave (roja o azul) para aprovechar los propulsores.

Sólo en la versión de Switch

El juego de Switch se beneficia de la arquitectura de la consola: permite ocho jugadores en multijugador local (dos máquinas, con cuatro corredores a pantalla partida cada una) y es compatible con modo portátil, tabletop y televisión. Conectado al televisor, el juego alcanza una resolución de 1080p, con movimientos fluidos a 60 fps y una gran sensación de velocidad. Y cuenta con vibración HD.

Fast RMX es un "racer" emocionante y bien acabado. Una versión del juego de 2015 para Wii U que consigue sacar partido a las prestaciones de la nueva consola, aunque se queda corto en modos de juego y el trazado de los circuitos resulta demasiado simple.



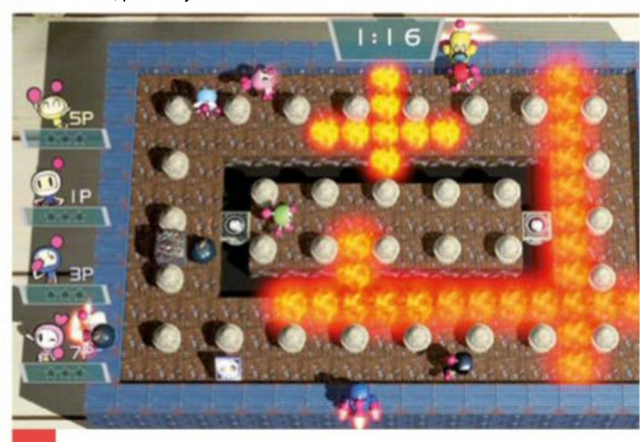
OPINIÓN

Shin'en firma una buena versión del juego de Wii U (*Fast Racing NEO*) con más circuitos y un apartado técnico muy solvente (1080p y 60 fps con la base de Switch). El multijugador, local u online, explota estas carreras futuristas.

79

Por **David Martínez** @DMHobby

MODOS: TV, portátil y sobremesa



Super Bomberman R

EXPLOTA, EXPLÓTAME, EXPLÓ

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Konami

DISTRIBUIDOR
Konami

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99€
Digital: 49,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO

Hay pocas franquicias con más solera que el entrañable *Bomberman*. Para celebrar su trigésimo tercer aniversario (una fecha tan buena como cualquier otra), se lanza este exclusivo de Switch, que mantiene las bases que han caracterizado a la saga.

Por un lado, tenemos un modo Historia en el que nos aguardan 50 niveles (divididos en varios planetas) que hemos de llenar de bombazos. Unas veces, el objetivo es acabar con todos los enemigos; otras, nos tocan tareas especiales, como escoltar a personajes hasta la salida o aguantar a los enemigos durante un tiempo determinado. Tras cada ocho niveles, un jefe cambia la dinámica de las partidas y nos obliga a comprender sus rutinas de ataque para salir de una pieza. En este modo, tenemos un número de vidas limitado (depende de la dificultad) y, si nos quedamos noqueados, podemos gastar puntos acumulados en continuar desde ahí. Si no, nos tocará volver al comienzo del planeta.

Explosiones en cadena

Como siempre, lo más interesante del juego es el multijugador. Podemos jugar la historia en cooperativo, pero lo mejor es organizar duelos de hasta ocho jugadores en local u online. Los ítems de potenciación los hacen divertidos, pero es cierto que los escenarios resultan algo estridentes y confusos, algo a lo que no ayuda la cámara. El input lag de los Joy-Con tampoco ayuda. Sumad que el modo Historia se puede superar en tres horas y queda un título "corto de mecha". Aun así, si eres todo un veterano de la saga, con este nuevo *Bomberman*, te sentirás como en casa.



OPINIÓN

Le falta contundencia, contenido (sólo hay dos modos y se quedan cortos) y calidad técnica (se mueve a 30 fps), pero retiene ese encanto "mono" tan propio de la saga. En modo multijugador, puede ser una experiencia disfrutable.

66

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

Snipperclips
¡A recortar en compañía!

Las pruebas más comunes del juego consisten en igualar las formas en pantalla. ¡Recorta con precisión a tu compañero de aventura!

SWITCH TE ENSEÑA A TENER LA MEJOR SILUETA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

MODOS
TV, portátil y sobremesa

GÉNERO
Puzle

DESARROLLADOR
SFB Games

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
3 de marzo

CONTENIDO
3

Los puzles son ese género tan particular que suele pasar desapercibido por su aspecto "liviano", pero que acaba enganchando tanto o más que el resto de juegos. Eso pasa con *Snipperclips*, un título que está entre los más efectivos de la primera hornada de Switch.

Sus protagonistas son dos trozos de cartulina con ojos y patas, que hemos de mover en pequeños escenarios para resolver toda clase de puzles: igualar siluetas, llevar pelotas a la canasta, activar interruptores... Lo consiguen gracias a su particular habilidad: si ponemos un personaje sobre el otro y pulsamos un botón, se recorta la porción que estuviera superpuesta. Así, la forma de los personajes cambia totalmente, lo que puede servir para usarlos como llave inglesa o canasto, por ejemplo. En cualquier momento, podemos resolver los puzles junto a un segundo jugador (cada uno usa un Joy-Con), pero todas las pruebas se pueden superar, igualmente, en solitario. Por supuesto, lo más divertido es enfrentarnos a *Snipperclips* a dobles, pero hay que hablar mucho y ponerse de acuerdo para superar los puzles más precisos. Aparte del modo principal, que tiene 45 niveles, se presenta otro modo exclusivo para multijugador (de dos a cuatro jugadores) con veintiún niveles y tres pruebas desenfadadas de baloncesto, hockey o "pelea de recortes".



OPINIÓN

Posiblemente no sea un "vendeconsolas", pero seguro que será uno de los primeros juegos de Switch que más os diviertan. A falta de espectáculo, propone diversión sencilla e inteligente para todo tipo de público. Ojalá tuviera más niveles.

83

Hace bien su papel

A pesar de su aparente simpleza, *Snipperclips* es simpático y elegante en su puesta en escena (ojo a las caras de los protas), por lo que jugaréis siempre con una sonrisa. Eso sí, el equilibrio de los puzles es algo irregular (la mayoría son muy fáciles y hay un puñado de ellos bastante chungos) y, una vez en harina, se habría agradecido que hubiera más niveles, pero, sin duda, vais a pasarlo en grande mientras cortáis, saltáis y le dais al coco. Aquí, no hay trampa ni cartón. Bueno, cartón, sí.

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

MODOS: TV, portátil y sobremesa



I Am Setsuna

VIAJE A NINGUNA PARTE

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Tokyo RPG Factory

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: – €
Digital: 39,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Lanzado en PS4 y PC en verano de 2016, este nostálgico J-RPG llega ahora a Switch para hacernos revivir tiempos pasados en el género rolero. ¿Cambia la experiencia con la nueva consola de Nintendo?

A falta de una actualización, que llegará el mes que viene y permitirá combates online entre jugadores, esta nueva versión de *I Am Setsuna* es idéntica, al menos en lo que respecta a historia, jugabilidad y duración. Una historia que remite a clásicos J-RPG de Square y Enix, como *Chrono Trigger* o *Final Fantasy X*, al que le debe la trama principal: escoltar a una joven que es el sacrificio para evitar un mal mayor. Una historia por momentos sensible... pero que tiene sus peores enemigos en la repetición de clichés ya vistos hasta la saciedad y en su excesiva linealidad. Ah, y en su baja dificultad, que tampoco ayuda a que suponga un reto para los fans del género.

Rol clásico... con irregularidades

Todo en *I Am Setsuna* rezuma a clásico, incluido su sistema de combate por turnos, algo descompensado. Y es que nuestros personajes son fuertes desde el inicio, incluso frente a jefes finales. Una pena, porque tiene buenas ideas (como multiplicar nuestro daño si pulsamos un botón en el momento justo), pero que, por su baja dificultad, quedan en nada.

Lo que nos ha gustado aún menos es que el port o adaptación a Switch añade inconvenientes extra. No sabemos si por vaguería o por falta de tiempo, el juego corre a 30 fps, cuando bien podría hacerlo a 60 (no es de los más exigentes) y, además, lo hace con caídas puntuales en la tasa de frames. La guinda la pone el precio, en sintonía con otras versiones, pero elevado para lo que ofrece.



OPINIÓN

***I Am Setsuna* ofrece 25-30 horas de nostalgia por el género, con tópicos vistos hasta la saciedad y envueltos en una historia mal resuelta (aunque con momentos). El port a Switch, además, es bastante mejorable a nivel técnico.**

74

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

MODOS: TV, portátil y sobremesa



Shovel Knight Specter of Torment

CAMBIO PALA POR GUADAÑA

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Yacht Club Games

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: --
Digital: 9,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

En 2014, Yacht Club Games dio con la tecla para crear un "retrojuego" indie con aspecto de juego de NES e inspirado en clásicos como *Metroid*. Era una aventura 2D pixelada que nos ponía en el pellejo del Caballero de la Pala. Un éxito editado ya en casi todas las plataformas, incluida Switch.

De hecho, el juego original, su primera expansión (*Plague of Shadows*) y esta segunda (*Specter of Torment*) están incluidas en la edición *Treasure Trove*, ya disponible en Switch por 24,99 €. Pero tranquilo, porque, si vienes de 3DS, Wii U o de cualquier otra consola donde hayas jugado ya a *Shovel Knight*, puedes optar por jugar a *Specter of Torment* de forma independiente, por 9,99 €. ¿Y que es lo que vas a encontrar? Pues, dicho mal y pronto, más de lo mismo: acción, plataformas, aventuras y coleccionables... pero con un giro.

El caballero de la guadaña

Specter of Torment hace las veces de precuela y nos invita a formar el grupo de caballeros renegados dispuestos a proteger a la hechicera. Son los mismos del juego original, aunque, aquí, los combates contra ellos son distintos.

La novedad es que controlamos a Specter, el mejor enemigo final del original, que, aquí, resulta más ágil y que, incluso, usa su guadaña para avanzar por los entornos. Pero, ojo: de primeras, puede parecer un paseo para los más veteranos en el juego... pero, pronto, introduce cambios para que nos "adaptemos".

La aventura deja una duración de unas 5-7 horas, coleccionables aparte. Puede que no sorprenda tanto como el original, pero, si te gustó aquél, lo vas a gozar igualmente...



OPINIÓN

***Specter of Torment* es lo que cabría esperar: más de lo mismo... pero sin pecar de ello en exceso, introduciendo las novedades justas para que divierta tanto a los nuevos como a los "viejos". Y con buena relación duración/precio.**

85

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM




ACA Neo Geo KoF '98

MODOS TV, portátil y sobremesa **GÉNERO** Lucha **DISTRIBUIDOR** Hamster **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 6,99 € 12

Uno de los mejores juegos de lucha 2D de la historia aterriza en Switch conservando toda su jugabilidad intacta (peleas por equipos de tres, impresionantes especiales...) y sus casi 40 luchadores. Las novedades de esta adaptación son dos: por un lado, dos modos nuevos que giran en torno a los rankings online (completar el juego entero o en partidas breves de cinco minutos) y la inclusión de la versión japonesa y occidental del juego. También se han añadido opciones para que configuremos el juego a nuestro gusto, desde poder activar efectos "scanline" que emulan visualmente la recreativa a diversos modos de pantalla que van desde el 4:3 al 16:9. Sorprendentemente, aunque no hay cruceta, el stick del Joy-Con izquierdo funciona bastante bien en modo portátil, aunque cabe destacar que los mandos no resultan igual de precisos a la hora de compartirlos para luchar contra un amigo en modo sobremesa. Sobre esto último, además, la configuración de los Joy-Con es algo farragosa, ya que hay que salir al menú principal y configurarlo "a mano" en el menú de mandos.

NOTA: 80



Just Dance 2017

MODO TV, portátil y sobremesa **GÉNERO** Baile
DISTRIBUIDOR Ubisoft **JUGADORES** 1-6
IDIOMA Castellano **PRECIO** 59,99 € 3

Una de las sagas que más triunfan en las fiestas caseras debuta en Switch con una adaptación de su última entrega, que incide en algunos errores conocidos y añade algunos nuevos. La selección de canciones es variada, pero, por desgracia, la mayoría está bajo una suscripción de pago, Just Dance Unlimited, que cuesta 40 € al año. Y eso no es lo peor: la detección de los mandos es mejorable y, por ejemplo, no es posible jugar con un Joy-Con en cada mano para que la precisión sea mejor (sólo detecta uno por jugador). Es un detalle "cutre", pero, para echar unas risas, el juego cumple su cometido...

NOTA: 70



ACA Neo Geo Metal Slug 3

MODO TV, portátil y sobremesa **GÉNERO** Acción
DISTRIBUIDOR Hamster **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 6,99 € 12

Una de las joyas de la corona "Neo Geo", un run & gun con un desarrollo y una estética tremendamente cuidados y que tiene una de sus mejores bazas en la posibilidad de poder jugarlo en cooperativo en cualquier parte. Es un port directo, por lo que, aquí, no vas a encontrar nada nuevo, más allá de las opciones que ofrece la conversión (como los dos modos con ranking online). Tampoco habría estado de más que, en lugar de haberse centrado en el tercero, hubieran optado por un recopilatorio de la saga completa.

NOTA: 78



ACA Neo Geo Waku Waku 7

MODO TV, portátil y sobremesa **GÉNERO** Lucha
DISTRIBUIDOR Hamster **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 6,99 € 7

Pocos juegos pueden presumir de ser tan honestos como éste. El "7" de su título no se refiere al número de entrega, sino al número de personajes... todos ellos con una enorme personalidad y un despampanante diseño que rebosa colorido. El problema es que no sólo el elenco es escaso, sino que, además, peca de ser, como juego de lucha, bastante estándar, a pesar de tener ideas interesantes, como las técnicas Harahara (o especiales que hay que acumular y nos dejan "vendidos"). Lástima que sea tan escueto.

NOTA: 68



Voez

■ **MODOS** Sólo portátil ■ **GÉNERO** Musical / Ritmo ■ **DISTRIBUIDOR** Flyhigh Works ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Inglés, japonés, coreano y chino ■ **PRECIO** 20,99 € ■ 3

Aunque Switch se basa en poder jugar tanto en la televisión como en portátil, *Voez* es el primer título que sólo se puede de este último modo. De hecho, ni siquiera son necesarios los Joy-Con: se juega usando sólo la pantalla táctil. Es un juego musical "al uso" y, como en tantos otros títulos, las notas van bajando por la pantalla y debemos pulsarlas cuando llegan a los marcadores de la parte inferior de la misma. Eso sí, con salvedades e ideas propias: el interfaz es "dinámico" y, mientras tocamos las notas, las barras y los indicadores se van moviendo por la pantalla. Cuenta con un ligero modo historia, y ofrece más de 100 canciones "indies" de autores coreanos, taiwaneses y japoneses, con estilos que van desde el K-Pop bailongo a temas instrumentales con piano, todas ellas con tres niveles de dificultad. No todas son igual de buenas, pero están desbloqueadas desde el principio...

NOTA: 82



ACA Neo Geo World Heroes Perfect

■ **MODO** TV, portátil y sobremesa ■ **GÉNERO** Lucha
■ **DISTRIBUIDOR** Hamster ■ **JUGADORES** 1-2
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 6,99 € ■ 7

KoF '98 no ha sido el único juego de Neo Geo que ha estado presente en el debut de Switch. Este otro clásico, aunque menos profundo y técnicamente inferior, también está disponible y cuenta con las mismas opciones (scanlines, dos versiones del juego, nuevos modos con ranking...) y defectos, como la extraña configuración de los mandos. Tiene menos personajes y, en general, es más flojo... pero tiene un encanto único. Como los demás juegos *ACA Neo Geo*, el parche 1.01 corrige los problemas con el color.

NOTA: 72



ACA Neo Geo Shock Troopers

■ **MODO** TV, portátil y sobremesa ■ **GÉNERO** Acción
■ **DISTRIBUIDOR** Hamster ■ **JUGADORES** 1-2
■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 6,99 € ■ 7

Acción al estilo *Commando*, con vista aérea, es lo que ofrece este arcade. Elegimos entre tres rutas para acabar con el ejército enemigo, utilizando todo tipo de armas: lanzallamas, ametralladoras... Se puede jugar con un único personaje o alternando entre tres (cada uno cuenta con un proyectil especial, como granadas). La pega es que resulta algo corto, aunque jugarlo en cooperativo le da bastante vida. Como el resto de *ACA Neo Geo,* tiene corregido el defecto del color, dos modos extra, dos versiones del juego, etc.

NOTA: 73



Vroom in the Night Sky

■ **MODO** TV, portátil y sobremesa ■ **GÉNERO** Velocidad
■ **DISTRIBUIDOR** Poisoft ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 8,99 € ■ 3

Con ustedes, el peor juego de lanzamiento. Se trata de un atípico juego de velocidad con brujas montadas en moto. Pero, lejos de ser circuitos al uso, cada nivel es un pequeño mundo abierto, en el que debemos recoger una serie de medallas. Hacerlo rápido, y recogiendo unos objetos especiales, nos reporta moneda del juego, para desbloquear nuevas motos. Lo cierto es que las carreras no son divertidas, el control es algo simplón y los gráficos, dignos de una generación anterior. Además, como otros títulos, todo en inglés.

NOTA: 40



New Frontier Days

■ **MODO** TV, portátil y sobremesa ■ **GÉNERO** Estrategia
■ **DISTRIBUIDOR** Arc System Works ■ **JUGADORES** 1
■ **IDIOMA** Inglés ■ **PRECIO** 9,99 € ■ 3

Age of Empires o *Civilization* nos han invitado a erigir un pueblo recopilando materias primas e inventando nuevos ingenios o edificaciones. Eso es lo que nos ofrece este título, pero, aquí, con una perspectiva más simple y asequible, sin opciones para "guerrear" contra otros pueblos y con un espectro de opciones más limitado. A lo largo de sus tres modos de juego (historia, supervivencia y libre), debemos construir todo tipo de instalaciones, con las que procesar materiales y, a su vez, conseguir dinero. Si te van los títulos de gestión, *NFD* logrará engancharte... aunque, recuerda, es simple.

NOTA: 68

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

EL CATÁLOGO DE SWITCH

¿QUÉ PODEMOS ESPERAR?

La nueva consola de Nintendo y sus primeros juegos ya están entre nosotros, junto a una promesa: durante todo 2017, tendremos, al menos, un gran título todos los meses. *Mario Kart 8 Deluxe*, *Arms*, *Splatoon 2*, *Xenoblade Chronicles 2* o el soberbio *Super Mario Odyssey* serán la avanzadilla y llegarán este año. Pero ¿y después? A falta de conocer los anuncios del E3 y lo que pueda presentarse por sorpresa en algún Nintendo Direct, lo cierto es que hay margen para soñar con lo que podemos esperar del catálogo de Nintendo Switch. Si nos fijamos en la trayectoria de 3DS, hay razones de sobra para ilusionarse: no sólo por los desarrollos exclusivos de Nintendo, sino también por los de las second y third parties. Sólo con pensar en algunos títulos, se nos hace la boca agua: ¿O acaso alguien duda de que sagas tan ligadas ya a 3DS como *Monster Hunter* o *Phoenix Wright* no acabarán llegando en algún momento a Switch? ¿O que algunos éxitos portátiles de la propia Nintendo, como *Luigi's Mansion*, tendrán su continuación en la nueva máquina? No hay nada confirmado —todavía—, pero, en estas páginas, hemos recopilado los juegos y las sagas que casi daríamos por sentado que acabarán llegando tarde o temprano a Switch. ¿Echáis en falta alguna? ■

SUPER SMASH BROS FOR SWITCH

Tras su exitoso debut en Wii U y 3DS, todo apunta a que, siguiendo los pasos de *Mario Kart 8*, *Smash Bros* va a llegar a Switch antes de que pensamos. Sería con un completo port de la versión de Wii U con todo el DLC incluido (escenarios, personajes, compatibilidad con amiibo...) y "puede" que con algunos extras, como nuevos modos o luchadores. Parece tan cosa hecha y tan inmediata que hasta al propio presidente de Nintendo of America se le escapó en una entrevista...

LUIGI'S MANSION

La segunda entrega es uno de los títulos más simpáticos y queridos de todo el catálogo de 3DS, por lo que Nintendo estaría perdiendo una gran oportunidad si el hermano de Mario no protagonizara una nueva y fantasmagórica aventura en Switch. La vibración HD daría mucho juego a la hora de capturar los fantasmas, como los acelerómetros iroscopios de los mandos Joy-Con.

ANIMAL CROSSING

Viendo las altísimas cifras de ventas a nivel internacional (que rozan los 10 millones de copias), no lanzar un nuevo *Animal Crossing* en Switch sería como tirar un bite de 500 euros a la basura: una locura. E simulador social de Nintendo bien podría ser la excusa perfecta para la puesta de largo del sistema online de pago de Switch, para aprovechar sus funcionalidades a la hora de visitar pueblos ajenos, compartir ítems, etc.

METROID

Nintendo sabe que *Federation Force* no es el *Metroid* con el que sueñan los fans de la serie, y nos jugaríamos una mano (o las dos) a que, ahora mismo, un equipo interno de Nintendo, está trabajando en el triunfal retorno de Samus Aran. Nos daría igual que fuera una nueva aventura de desarrollo 2D como las clásicas, un shooter subjetivo al estilo *Metroid Prime* o una aventura 3D al estilo *Other M*... Tampoco le haríamos asco a una mezcla de todos estos estilos... ¡Pero que hagan algo ya con la licencia!

POKÉMON

¿Alguien en su sano juicio duda de que la multimillonaria y exitosa saga de Game Freak llegará, tarde o temprano, a Switch? Es otro de esos títulos que, incontestablemente, acabarán llegando a la nueva consola de Nintendo, de un modo u otro. Los rumores de su posible lanzamiento comenzaron ya el año pasado, durante el lanzamiento de *Sol y Luna* (las últimas entregas), y podrían ser versiones revisadas y ampliadas para Switch. Seguimos sin tener confirmación de esto, o de si serán nuevos juegos, pero habrá *Pokémon* seguro...

KIRBY

La prolífica criatura rosa de HAL Laboratory, con cerca de veinticinco juegos a sus espaldas, también ha arrasado en 3DS, gracias a dos plataformas como *Triple Deluxe y Planet Robobot*. Su llegada a Switch también parece cuestión de tiempo, pero... ¿os imagináis un plataformas que haga uso de la vibración HD —por ejemplo, cuando Kirby coge aire—, con modo cooperativo en la misma consola (algunos de sus juegos ya lo han tenido) y con minijuegos que exploten la tecnología de los Joy-Con? Nos relamemos.

WARIO

El "pesetero" antihéroe de Nintendo ha protagonizado geniales aventuras plataformeras (no podemos olvidar la serie *Wario Land*) y divertidísimos recopilatorios de minijuegos (*WarioWare*). Con semejante carta de presentación, sería un error no darle bola en Switch. ¿Os imagináis una nueva hornada de microjuegos que aprovechen las características de Switch?

MONSTER HUNTER

Sus cacerías de monstruos multijugador han conquistado Japón desde tiempos inmemoriales y, en 3DS, han conseguido atraer a más público occidental. Suponemos que Capcom está esperando a que la base instalada de consolas Switch aumente... pero, en el momento en que se decida a lanzar una nueva, seguro que será otro gran impulso para que Switch arrase en todo el planeta.

NEW SUPER MARIO BROS

Super Mario Odyssey pinta de fábula, pero ¿y para los que quieran un Mario clásico y en 2D "de los de toda la vida"? Nintendo tiene en su mano diversas opciones, que van desde reciclar los *New Super Mario Bros* de Wii U y 3DS a adaptar *Mario Maker* o, mejor aún, hacer algo nuevo que aproveche la esencia de Switch: cooperativo, mandos, online...

BRAVELY DEFAULT

Square Enix recuperó en 3DS el aplauso del público al rescatar el J-RPG más clásico con esta serie. Sus dos entregas han funcionado bien, por lo que no sería raro ver una secuela o, incluso, una nueva serie (aparte de *Project Octopath Traveler*). 3DS triunfó en los J-RPG, y Switch seguirá seguro ese camino.

FANTASY LIFE

Fue una de las primeras aventuras RPG en mundo abierto en llegar a 3DS y, dada su versatilidad, caló hondo entre todo tipo de jugadores. La llegada de Switch podría ser una gran oportunidad para retomar esta aventura, única en su especie.

MOTHER

¿Y qué decir de otra de las sagas más veteranas y queridas del universo J-RPG nintendero? Tanto HAL Laboratory como Nintendo han ido soltando pequeños guiños que apuntan a su regreso y, con Switch en el mercado, ya sólo es cuestión de tiempo que se haga realidad.

DONKEY KONG COUNTRY "RETURNS"

Tropical Freeze fue el último gran juego de Retro Studios, los responsables de "reactivar" algunas licencias de Nintendo, como *Metroid*. No nos extrañaría nada que estuvieran liados ahora mismo con un *Donkey Kong* para Switch... o un *Metroid*.

SAGAS Y SERIES YA CONFIRMADAS

Como no sólo de "especulaciones" vive el hombre, aquí recopilamos algunas de las sagas cuya llegada a Switch está más que confirmada...

TALES

TALES OF

La saga de J-RPG de Bandai Namco pasó por 3DS y hará lo propio en Switch. No se ha confirmado si será un juego nuevo o un remake de alguna entrega ya lanzada.

FIRE EMBLEM

FIRE EMBLEM

En otoño de 2017, llegará *Fire Emblem Warriors*, un musou o juego de acción, mientras que, para 2018, la saga recibirá una nueva entrega, sin especificar más.

NO MORE HEROES

NO MORE HEROES

Suda 51, el alma creativa de Grasshopper Manufacture, ha confirmado que trabajan en un nuevo juego de la serie y que llegará a Switch (casi seguro en 2018).



DRAGON QUEST

La undécima entrega de la saga de J-RPG de Enix llegará también a Switch, con una entrega que mantendrá los clásicos combates por turnos en un colosal mundo abierto.

PHOENIX WRIGHT

Las "leguleyas" aventuras de Capcom, que recrean las investigaciones de los crímenes (y sus juicios) más sonados del mundo del videojuego, llevan en activo desde 2001, y no han faltado a la cita con ninguna portátil de Nintendo. De cara a su posible llegada a Switch, bien podría seguir ahondando en sus ideas o, incluso, apostar por el uso de los Joy-Con para gesticular en los juicios, buscar pruebas, etc.



GOLDEN SUN

Muchos fans se niegan a olvidar estos fabulosos RPG de Camelot que, tras ausentarse en 3DS, podrían tener en Switch una oportunidad única para regresar. Porque... ¿quién se ha olvidado del sistema de Djinns o criaturas elementales que podemos equipar para el combate? ¿O de sus emoticonos en los diálogos? ¿O de su aspecto visual?

PROFESOR LAYTON

A diferencia de DS, donde fue muy prolífica, esta serie de aventuras centrada en los puzles de lógica, memoria y observación, se ha prodigado menos en 3DS. La muerte del creador de sus acertijos, Akira Tago, tampoco facilita su regreso... pero quizá podría ser un buen momento para que sus enigmas cambiaran de estilo y apostaran, por ejemplo, por las funciones de los Joy-Con.

PICROSS

La exitosa serie de puzles nacida en Game Boy también ha triunfado en otras consolas "made in Nintendo", desde SNES a 3DS. Dados el estilo y los temas con que se publican (Mario, Pokémon...), es cuestión de tiempo que desembarquen también en Switch.

PIKMIN

3DS recibirá una entrega 2D, pero apostamos a que Switch recibirá, a lo largo de su ciclo de vida, una nueva entrega con gráficos 3D. Afinando más, diríamos que con funciones táctiles, con cooperativo, con usos específicos para los Joy-Con...

RHYTHM HEAVEN MEGAMIX

La última locura rítmica de Nintendo ha alcanzado su cénit en 3DS, con más de 100 minijuegos, modo versus local y otros extras. Gracias a los Joy-Con y la vibración HD, sus minijuegos podrían brillar aún más.

TOMODACHI LIFE

Otro de los grandes éxitos de Nintendo en 3DS, un simulador social que hacía uso de los Miis. En un principio, no se contempló su llegada a Occidente, pero, finalmente, lo hizo y arrasó en ventas. No sería ilógico pensar que Nintendo esté planeando una nueva entrega para Switch.



BLAZBLUE

Sólo se ha confirmado que esta saga de lucha 1 vs 1 también llegará a Switch. Puede que sea la última entrega, *Central Fiction*.

Shin Megami Tensei

SHIN MEGAMI TENSEI

Justo a tiempo para celebrar el 25º aniversario de la serie, una nueva entrega llegará a Switch.



STORY OF SEASONS

La serie conocida antiguamente como *Harvest Moon* también llegará a Switch, aunque Marvelous no ha confirmado más.

NBA2K18

NBA 2K

El simulador de básket por excelencia debutará en Switch con la edición de este año, y poniendo el foco en el multijugador.



FIFA

EA Sports también ha confirmado que su aclamado simulador de fútbol también debutará en Switch este mismo año.



XENOBLADE CHRONICLES

La secuela de este colosal RPG está previsto que llegue en 2017. Gráficamente, tiene muy buena pinta.

SONIC

SONIC

El puercoespín azul llegará por partida doble, con *Sonic Mania* y con *Project Sonic 2017*. Ambos tienen una pintaza brutal.

SÚPER CONCURSO

¡ÚNETE A LA REVOL

La nueva consola de Nintendo ya está aquí. ¿Todavía no la tienes? ¿Quieres llevártela a casa y disfrutar a fondo la nueva aventura de Link? **¡Participa en nuestro concurso!**



SORTEAMOS

10 LOTES COMPUESTOS POR:

↓

1 NINTENDO SWITCH

\+

1 JUEGO THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

INSTRUCCIONES PARA PARTICIPAR

Celebramos el lanzamiento de Nintendo Switch con un sorteo muy especial que te permitirá disfrutar a tope de la nueva consola de Nintendo y de *Zelda Breath of the Wild*, el juego del que todo el mundo habla. Para participar, rellena con tus datos el cupón, recórtalo (no valen fotocopias, PDFs impresos, ni escaneos), mételo en un sobre, ponle un sello, busca un buzón de correos (son esos monolitos amarillos de los que ya nadie se acuerda) y envíanos tu carta a la dirección que te indicamos. Una mano inocente elegirá a los 10 ganadores entre todas las cartas que recibamos antes del 27 de abril de 2017. Publicaremos la lista completa de ganadores en el número 311 de Hobby Consolas, y en la web y redes sociales de la revista a partir del 28 de abril.

CONCURSO SWITCH

HOBBY CONSOLAS
Axel Springer España
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid

UCIÓN DE SWITCH!



¡Rellena, recorta y participa!

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

CONCURSO NINTENDO SWITCH + ZELDA BREATH OF THE WILD

NOMBRE .... APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

POBLACIÓN .... PROVINCIA .... CÓD. POSTAL ....

TELÉFONO .... EMAIL ....

Te informamos que tus datos personales formarán parte de un fichero cuyo responsable es Axel Springer España, S. A., domiciliada en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta - 28035 Madrid, siendo ésta la destinataria final de la información, cuya finalidad es gestionar tu solicitud y/o participación, y enviarte información comercial que creemos puede ser de tu interés. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote a la dirección de Axel Springer España, S. A.

INDECA
GAMING SOUND



MIOLNIR
WIRELESS HEADSET









RAIDEN
STEREO GAMING HEADSET















ASTREA
STEREO GAMING HEADSET



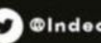






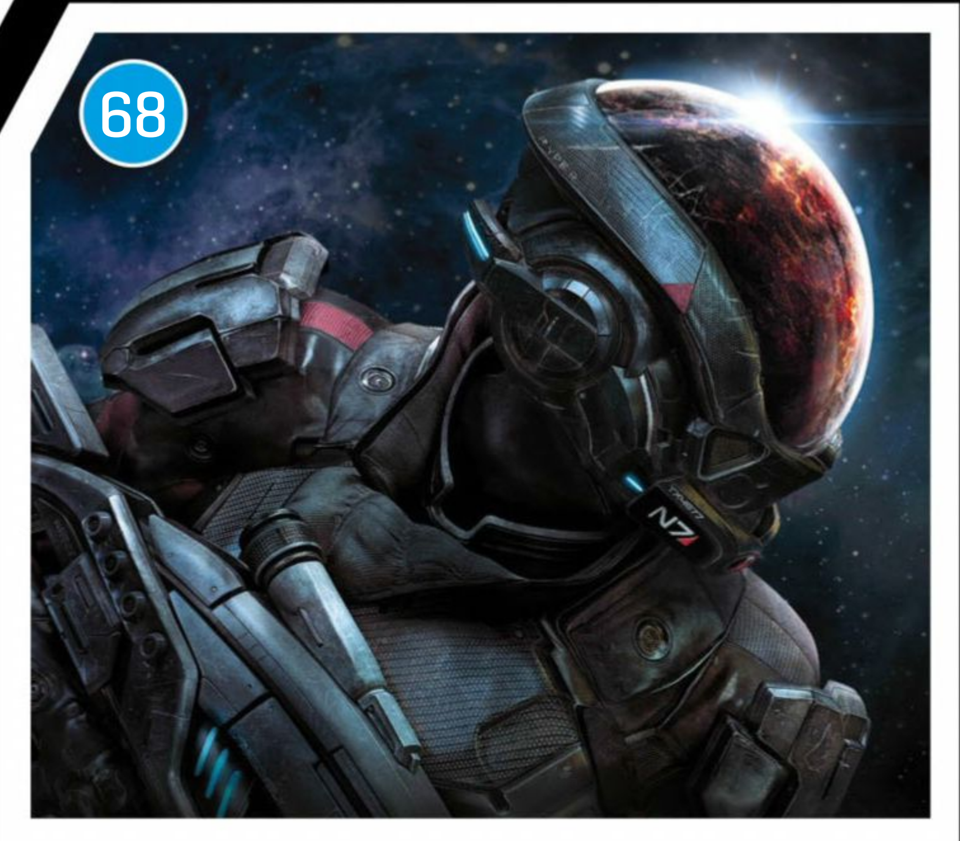
WWW.INDECABUSINESS.COM
WWW.INDECASOUND.COM





ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



MASS EFFECT ANDROMEDA

BioWare ha preparado una misión espacial con que colonizar toda una galaxia. ¿Será Ryder un digno sucesor de Shepard?



NieR AUTOMATA

Yoko Taro, en colaboración con Platinum Games, ha hilvanado otra chifladura poética y filosófica que no tiene parangón.



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:



www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS



CONTENIDOS DESCARGABLES




TX4877
N7

Mass Effect Andromeda

LA MUDANZA MÁS LARGA DE LA HISTORIA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
BioWare

DISTRIBUIDOR
Electronic Arts

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
23 de marzo

CONTENIDO

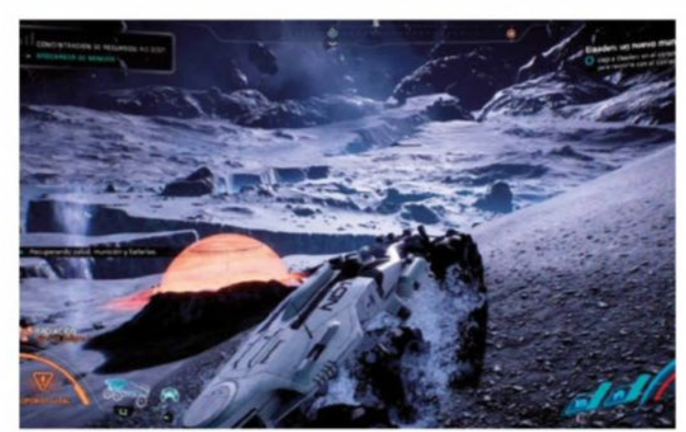

Hay un nuevo comienzo para todos. Del mismo modo que el arca Hyperion viaja a otra galaxia para empezar de cero, *Mass Effect* inicia una nueva etapa tras la celebrada trilogía original.

El argumento se sitúa 600 años después: todas las razas importantes de la Vía Láctea viajan a la galaxia más cercana, Andrómeda, para colonizar los llamados "mundos paradisiacos", entornos potencialmente habitables. Cuando el protagonista de nuestra historia despierta de su criosueño, descubre que una extraña nube llamada la Miasma infecta la galaxia y que los mundos que buscaban parecen un caos... En ese punto, hemos de embarcarnos en una lucha por encontrar las naves del resto de razas colonas, indagar en el origen de la Miasma y frenar los planes de los Kett, una raza hostil que parece tener planes ocultos detrás de este lío... Por supuesto, un *Mass Effect* nunca es lineal del todo y nuestro primer cometido es decidir si seremos hombre o mujer. En esta entrega, si somos chico, la chica pasará a ser nuestra hermana y viceversa. Ambos se relacionarán en el juego. A partir de ahí, toca viajar por Andrómeda para superar diferentes misiones, que resultarán familiares para los veteranos: las principales nos sirven para reclutar a los seis miembros de nuestra tripulación y avanzar en la trama, pero hay decenas (centenares) de secundarias que nos proponen tareas de todo tipo, desde simples "recados" hasta la búsqueda de recuerdos de nuestro padre (el Pionero original de la aventura, que nos ha cedido ese puesto), misiones de lealtad o la terraformación.

Construye nuevos mundos

Una de las principales novedades es el medidor de viabilidad, que nos indica hasta qué punto son habitables los seis planetas principales del juego. A medida que lo exploramos y mejoramos (resolviendo misiones, colocando estaciones de avanzada o activando tres monolitos bien protegidos), el medidor mejorará e, incluso, haremos más habitable el entorno. Por ejemplo, reduciendo su índice de radioactividad o la toxicidad de su agua. Además, podemos invertir los "puntos de viabilidad" obtenidos para abrir criocápsulas de otros colonos y obtener benificios de todo tipo, como mejores precios en las tiendas o más materiales. Esto último es importante, ya que la creación ha ganado mucho peso: aunque siguen existiendo las tiendas, también podemos crear armas, modificadores para las mismas o armaduras, siempre que tengamos los ingredientes necesarios. Así, tenemos mucha más flexibilidad para diseñar un personaje a nuestra medida, ya sea con tecnología ya conocida (el clásico rifle de asalto de la N7, la Black Widow o la Omnihoja estándar regresan, por ejemplo) o con equipamiento de las civilizaciones de Andrómeda. Un requisito crucial para todos estos objetivos »

LA IDEA DE CREAR NUEVOS MUNDOS ES CLAVE EN LA HISTORIA PRINCIPAL Y EN LA PROPIA JUGABILIDAD DEL TÍTULO



El Nomad es nuestro nuevo vehículo y, con él, exploramos entornos abiertos. No sólo es más rápido, sino que también nos protege de la radiación o el calor extremos.



Los animales salvajes son un gran añadido a la saga. Podemos eliminarlos para obtener objetos y escanearlos para obtener puntos de investigación.

Las ciudades ofrecen un diseño tan impactante como éste, a pesar de tener habitantes feúchos.

LO MEJOR

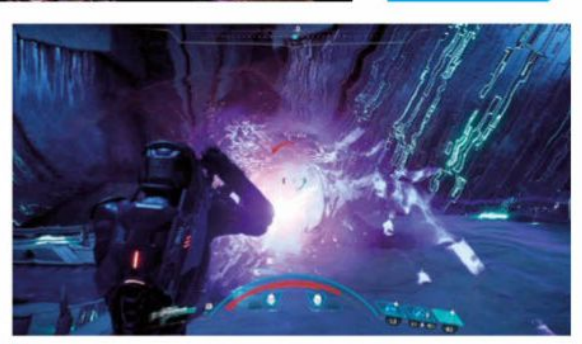
Su enormidad: abarcar todas las tareas os puede llevar unas100 horas. La exploración con el Nomad resulta creíble e impactante por momentos. El combate ha mejorado bastante.

LO PEOR

La retahíla de bugs que se podían haber solventado con un par más de meses de trabajo. La navegación por los menús, a veces, es farragosa. Le falta el "punch" inicial de otros juegos.



El multijugador cooperativo es parecido al de *Mass Effect 3*, si bien, esta vez, se puede acceder a él desde la historia principal. ¡Siempre apetece ser un krogan!



Los poderes son muy prácticos, pero es recomendable dedicar puntos de experiencia a mejorarlos. Combínalos con buenas armas y... ¡BAM!



La rueda de diálogos ha cambiado. Un icono central nos indica el tono. No hay moralidad, pero sí alternativas según nuestras acciones.



El jetpack nos permite ejecutar breves saltos que son imprescindibles en algunas zonas de plataformeo ligerito. También podemos fintar.

» es el nuevo sistema de exploración de planetas. Cuando aterrizamos, encontramos entornos totalmente abiertos y explorables a nuestro antojo. En cierto modo, recuerda a cuando usábamos el Mako en el primer *Mass Effect*, pero los nuevos planetas tienen muchísimo más detalle y una gran cantidad de tareas para cumplir. Vamos, que parecen más vivos y creíbles. Podemos movernos a pie o con el Nomad, una especie de todoterreno capaz de encaramarse a las montañas más escarpadas. La sensación de recorrer y descubrir los planetas a bordo de este vehículo es muy satisfactoria. Cómo no, también podemos recorrer la galaxia desde la nave, la Tempest, y escanear los planetas en busca de anomalías: depósitos de minerales, naves, etc., que nos pueden dar puntos de experiencia o materiales.

Saca la biótica a pasear

El sistema de combate sigue la línea de *Mass Effect 3*, pero con más fluidez: la cobertura es automática cuando te acercas a un parapeto y nuestros dos aliados son menos panolis que en otras entregas. A poco que os preocupéis de mejorarlos, habrá pocas ocasiones en las que mueran. Además, podemos ejecutar esquivas y saltos con los que quedarnos suspendidos un momento en el aire para atacar. Todos los poderes bió-

ANDRÓMEDA ES TAN ENORME QUE DA PIE A MOMENTOS MEMORABLES, JUNTO A OTROS ALGO MÁS DESCAFEINADOS

SER UN PIONERO ES PLURIEMPLEARSE

Las tareas secundarias del juego son enormes. Algunas consisten en misiones al uso (llegar, disparar, buscar rutas y salir), pero otras requieren una gestión más pausada. No son imprescindibles, pero dedicarles tiempo mejorará mucho tu rendimiento.



El escáner se usa en numerosos puzles del juego o para ganar puntos de investigación al explorar el entorno. Con esos puntos, podemos crear nuevos objetos. El artilugio es sencillo de usar: apunta, centra el objeto resaltado y lee la información.



Las criocápsulas de nuestra arca se pueden abrir cuando acumulamos puntos de viabilidad al explorar planetas. Cuando las abrimos, obtenemos ventajas en los comercios, en combate o en el proceso de creación de objetos. ¡Haced Andrómeda viable!



Con los puntos de experiencia, podemos mejorar a los personajes. Los secundarios sólo tienen un puñado de habilidades para mejorar, pero el protagonista posee un catálogo de ataques alternativos enorme. Elegid bien cuáles vais a potenciar...



Las relaciones con los personajes han de "cultivarse" a base de conversar mucho y elegir bien las respuestas. Podemos llegar a iniciar relaciones sentimentales (hetero o gay) e, incluso, llegar a escenas de sexo en las que se ve bastante "carnaza".



Explorar la galaxia desde nuestra nave nos lleva a recorrer montones de sistemas solares. En algunos, hay planetas en los que aterrizar. Otros esconden anomalías que podemos escanear desde lejos para obtener recursos o puntos de experiencia.



Los monolitos relictos son extrañas construcciones dispersas por todo Andrómeda y que pueden mejorar los planetas. Para poder activar algunos, hemos de resolver esta especie de "sudokus" en los que colocamos los glifos en el orden correcto.

ticos conocidos regresan, además de los tecnológicos, como la torreta o las barreras, pero no creáis que los enemigos os lo pondrán fácil: soldados, robots voladores o tanques bípedos se unen a animales salvajes de los planetas, algunos de los cuales tienen un tamaño descomunal. La lucha es una parte crucial del desarrollo, pero, por supuesto, también hemos de dialogar mucho. Se ha eliminado la barra de moralidad y, esta vez, podemos elegir las respuestas basándonos en la profesionalidad, la seriedad, las bromas o la empatía. Hay más de una ocasión en la que hemos de tomar decisiones clave que alterarán la historia... y algunas de ellas pueden basarse en pulsar o no contrarreloj un botón. Permaneced atentos... ¿Y qué hay del multijugador? Es muy similar al de *Mass Effect 3*: supervivencia cooperativa por oleadas, en la que podemos invertir la experiencia en nuevas armas, personajes o mejoras.



OPINIÓN

Es difícil valorar un juego así. No es redondo, y queda por debajo de los originales, pero también los mejora en varios aspectos y ofrece experiencias e imágenes únicas en la saga. Su esencia se extrae tras muchas horas. Si eres paciente, adéntrate en él y goza. Si no, quizá prefieras ofertas algo más directas.

84

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

Mass Effect Andromeda es descomunal. Tras 45 horas de juego y ver el final, sólo habíamos superado el 53% del mismo, así que os podéis hacer una idea de la cantidad de tareas que hay.

El peligro del tamaño

Eso provoca que haya algunas misiones más repetitivas o que nos encontremos bugs, como personajes que se mueven de forma extraña, texturas que parpadean... Además, al principio la historia y los personajes no causan tanta empatía como Shepard... Pero, a medida que exploramos más y más, descubrimos sus motivaciones y aspiraciones y no podemos evitar conectar con ellos, especialmente con Ryder, el protagonista. El apartado técnico también tiene irregularidades: los personajes humanos de relleno tienen un diseño feúcho y algunas animaciones faciales resultan extrañas, pero todos los principales son muy detallados y convincentes. Lo mismo pasa con los escenarios: alternamos vistas que quitan el aliento con otros entornos más deslucidos. Creemos que ha quedado algo por debajo de los originales en su solidez o su capacidad de impacto, pero los jugadores de siempre lo disfrutarán. No os quedéis en los gifs de Internet: un juego tan enorme y con tanto que ofrecer ha de ser probado para que cada uno saque sus conclusiones.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Arkhamknight

"La trilogía Mass Effect está entre mis juegos favoritos de la pasada generación, pero éste, de momento, tiene muy mala pinta. Espero equivocarme, pero todo apunta a que no."



Seeker of Truth

"Mass Effect Andromeda es maravilloso y me alegro infinito de que vuestra negatividad sobre él me haya afectado cero."





NieR Automata

UNA OBRA DE CULTO, CONVERTIDA EN RELIGIÓN

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Platinum Games

DISTRIBUIDOR
Koch Media

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Japonés / Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Yoko Taro siempre había despuntado como padre de locuras jugables como *Drakengard*, y *NieR*. Hasta ahora, habían sido obras minoritarias, pero, después de jugar decenas de horas a esta nueva entrega, tenemos claro que estos autómatas deberían obtener una legión de seguidores. Estamos hablando, sin duda, de uno de los juegos del año.

El extravagante y genial autor nipón, sabedor de muchas de las flaquezas de sus anteriores obras, ha decidido buscar ayuda en las expertas manos de Platinum Games. Viendo el resultado, está claro que hablamos de la Platinum "buena", la de *Bayonetta*, *Metal Gear Rising* o *Vanquish*, no de la de *Anarchy Reigns* o *Mutantes en Manhattan*. Así, el conjunto final reúne lo mejor de las chifladuras de Yoko Taro con una jugabilidad a prueba de bombas.

Máquinas inolvidables

El argumento nos traslada a un futuro postapocalíptico en el que la humanidad lucha por su supervivencia. Una pandilla de aliens invadió la Tierra haciendo uso de unas máquinas de aspecto inofensivo, pero preparadas para la guerra. Los humanos, sobrepasados, tuvieron que huir a la Luna. Desde allí, crearon una estación espacial, el búnker, desde la que envían a su nueva casta de guerreros, unos androides de combate que deben recuperar nuestro querido planeta de las garras de estos condenados invasores.

La pareja protagonista es, sencillamente, inolvidable. Por un lado, tenemos a 2B, una androide de combate que, a simple vista, parece fría, profesional y muy robótica. Por el otro, tenemos a 9S, un androide de escaneado (algo así como el apoyo para los androides de combate) que es mucho más "humano" y que se plantea cuestiones filosóficas y de su propia existencia, más allá del mero cumplimiento de la misión encomendada. La relación de amistad que se forja entre ambos autómatas, así como los pensamientos de cada uno de ellos, consiguen que, de verdad, nos preocupemos por el incierto destino de ambos androides.

El elenco de secundarios que conocemos también es de órdago. No estamos hablando de uno o dos personajes: estamos hablando de, prácticamente, todos los secundarios o de unos antagonistas que son de lo mejor que hemos visto en muchos años, por poner unos ejemplos. La filosofía, el cuestionamiento del propio yo, de la conciencia, la bondad, la vida y la muerte, etc. son temas recurrentes en la aventura. La manera en la que se abordan estos temas puede parecer surrealista en un principio, pero todo cobra un sentido casi poético, y el cariño que llegamos a cogerles a esos supuestos cascarones de metal supera con creces lo que estamos acostumbrados a ver en otros juegos. Es difícil explicarlo con palabras, y mucho más sin destripar el argumento ni momentos que nos han dejado, sencillamente, boquiabiertos, pero quizás valdría con aseguraros que hemos hecho sacrificios (entenderéis a qué nos referimos al jugarlo) que jamás pensamos que podríamos hacer tan sólo para ver un nuevo final de *NieR Au-* »

EL BUEN HACER DE PLATINUM GAMES Y LA GENIAL MENTE DE YOKO TARO, DIRECTOR DEL JUEGO, HAN LOGRADO CREAR UN CÓCTEL INOLVIDABLE

UN J-RPG CON MUCHAS CARAS

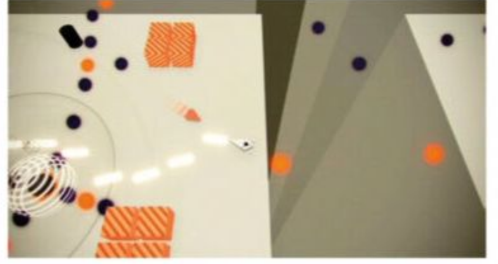
La base son los combates, pero hay muchas más mecánicas de juego en NieR Automata.



Shoot'em up. Las unidades de vuelo de YoHRa, la organización que pretende recuperar la Tierra de las manos de los aliens, nos permiten disparar a todo lo que se mueva como en un matamarcianos de la vieja escuela.



Twin stick shooter. Nuestras naves se transforman en "mechas" que pueden disparar en cualquier dirección y que, incluso, cuentan con una espada para los combates cuerpo a cuerpo, como en el mítico *Zone of the Enders*.



Pirateo. El androide 9S puede piratear a los robots enemigos para hacer que se peleen entre ellos o, incluso, para que los controlemos personalmente. Eso sí, antes, hay que superar un divertido y original minijuego de disparos.



Aventura de scroll lateral. La cámara se bloquea en determinados momentos para mostrarnos la acción desde una perspectiva completamente distinta, lo que, además, cambia por completo la jugabilidad de los combates.



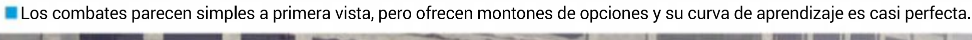
Nuestro POD, un robot volador de apoyo que nos acompaña en todo momento, es el encargado de los ataques a distancia y podemos equiparlo con habilidades de defensa, de ataque, de apoyo...



El argumento es uno de los mejores que hemos disfrutado en muchos años. Está lleno de diálogos inolvidables, preguntas realmente interesantes, giros sorprendentes, cuestiones filosóficas...

» *tomata*. La parte puramente jugable no se queda, ni mucho menos, atrás. Los combates, que parecen simples porque se controlan con unos pocos botones, están llenos de posibilidades. Todo se limita a realizar ataques débiles, fuertes, esquivar o disparar balas con el robot volador que nos acompaña, pero el sistema crece con nuevas habilidades al avanzar en la aventura y la genial curva de aprendizaje consigue que nos convirtamos en unos verdaderos maestros de la lucha y que las batallas parezcan un bellísimo ballet mortal. El sistema de mejoras, con una especie de placa base en la que vamos colocando distintos chips que nos otorgan ventajas, es brillante. Sólo disponemos de un espacio concreto para colocar los chips, por lo que debemos escoger muy bien qué habilidades queremos obtener y potenciar en cada momento. El mundo abierto en el que se desarrolla no es tan grande como en otras aventuras del género, pero está repleto de misiones secundarias tremendamente bien elaboradas y que, de verdad, aportan algo nuevo y entretenido a la trama del juego, recordándonos al buen hacer de CD Projekt RED con *The Witcher 3*, por citar un ejemplo similar. Incluso cuenta con toques a lo *Dark Souls*, ya que, al

NIER AUTOMATA ES UN J-RPG DE ACCIÓN, UN SHOOT'EM UP, UN ENORME JUEGO DE MUNDO ABIERTO... ¿ALGUIEN DA MÁS?



LO MEJOR

La dirección de arte, la genial banda sonora, los combates, la historia, los personajes protagonistas, los antagonistas, la explosiva mezcla de géneros, los distintos finales...

LO PEOR

Gráficamente, no es muy espectacular, por culpa de texturas planas y escenarios bastante vacíos. Algunos bajones de frame rate y un menor detalle en PS4 frente a PS4 Pro.

Los combates parecen simples a primera vista, pero ofrecen montones de opciones y su curva de aprendizaje es casi perfecta.





Las batallas contra los jefes finales nos deparan algunos de los combates más memorables del juego. Los enemigos en cuestión son geniales.



Podemos recuperar los cuerpos de otros jugadores para hacernos con sus chips o repararlos para que nos acompañen en la lucha.

morir, debemos volver a la escena del "crimen" para recuperar nuestro cadáver y los chips que llevábamos equipados. Jugando online, además, nos encontramos con los cuerpos de otros jugadores, que podemos sumar a nuestro equipo durante unos instantes.

Mucho más que un J-RPG

Todo esto, sin embargo, no es más que la punta de un gigantesco iceberg. La variedad de mecánicas que se despliega ante nuestros ojos casi no tiene parangón. Hay momentos en los que la cámara se bloquea y el juego se convierte en una aventura 2D de scroll lateral; otras, se transforma en un frenético twin stick shooter de perspectiva cenital; y otras, en un shoot'em up con toques de bullet hell al más puro estilo *Ikaruga* o *Radiant Silvergun*.

Pero hay mucho más. En nuestra segunda partida, nos ponemos en la piel de 9S, el androide que nos acompañaba en nuestro primer recorrido controlando a 2B. Muchas misiones se repiten, otras muchas son nuevas, los combates siguen siendo el pilar básico, pero una nueva mecánica lo cambia todo: el pirateo. Gracias a ella, podemos jugar a un divertido minijuego de disparos que, como resultado, nos permite controlar a todos y cada uno de los enemigos, salvo a los jefes finales. Casi nada. No os queremos destripar nada más, pero os avisamos que aún hay muchas sorpresas más esperando en nuestra tercera, cuarta o quinta partida. Todas estas bondades jugables, además, tienen un trasfondo artístico absolutamente brillante. Por un lado, tenemos los diseños de Akihiko Yoshida, el director artístico de genialidades como *Vagrant Story*, *Final Fantasy Tactics* o *Bravely Default*, y, por otro, tenemos una de las bandas sonoras más memorables de los últimos años, obra del siempre genial Keiichi Okabe. Un cóctel jugable semejante podría no funcionar, pero nada más lejos. *NieR Automata* es una de las aventuras más originales, únicas y novedosas a las que hemos tenido la suerte de echar el guante en muchos años. Es, sin duda, una de esas experiencias que se te quedan grabadas a fuego y de las que estás deseando hablar y debatir con tu grupo de amigos.

Por Borja Abadíe @BorjaAbadie



OPINIÓN

Una verdadera obra de arte. Empezando por el diseño artístico, la banda sonora, la trama y acabando por la jugabilidad, todo rezuma buen gusto y personalidad propia. Pero, como arte, habrá quien lo encuentre fuera de lugar. No es nuestro caso, ya que nos ha parecido una joya inolvidable.

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB DJ_Cobra_7-23

"Yo sabía que iba a ser un juegazo. Lo que aún no sabía era que iba a ser un imprescindible de PS4. Me lo pillaré sí o sí."

WEB Ted Mosby

"Una cosa que me encantó de NieR y Drakengard es cómo gestiona los finales múltiples. No soy de rejugar, pero estos juegos consiguieron motivarme en ese sentido."



■ *LEGO Worlds* es un sandbox que nos permite explorar y crear mundos usando las piezas de LEGO que encontremos.

LEGO Worlds

SER MAESTRO CONTRUCTOR ESTÁ AL ALCANCE DE TODOS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Sandbox
DESARROLLADOR TT Games
DISTRIBUIDOR Warner
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 29,99 € Digital: 29,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 7

Teniendo en cuenta que uno de los grandes atractivos de *Minecraft* es poder construir con total libertad todo lo que se te antoje usando distintos tipos de bloques, y que ésta es también la premisa fundamental de la que parte la conocida marca de piezas danesa, mucho han tardado en hacer un juego de LEGO siguiendo este espirítu, ¿verdad?

En realidad, *LEGO Worlds* lleva desde junio de 2015 en la plataforma de Acceso Anticipado de Steam, pero ya cuenta con su versión "definitiva" en PS4, Xbox One y PC, con una aparición en ciernes para Nintendo Switch. *LEGO Worlds* nos ofrece, básicamente, la posibilidad de explorar, modificar y construir mundos a nuestro antojo usando todo tipo de piezas LEGO. Comenzamos el juego siendo un astronauta (o una astronauta, ya que podremos cambiar de minifigura o personalizarla a voluntad). Con nuestro anaranjado cohete, viajamos por distintos mundos que se van generando aleatoriamente, con el objetivo final de convertirnos en Maestro Constructor. Para ello, hay que conseguir 100 ladrillos dorados, que nos permitirán desbloquear la opción de crear un mundo desde cero. El camino que recorreremos hasta conseguirlos, que nos llevará más de diez horas, nos servirá para aprender a utilizar todas las herramientas que el juego pone a nuestra disposición y para acumular estructuras, tipos de piezas LEGO, minifiguras, animales, plantas, vehículos y objetos de lo más variopintos (en total, hay 1.400 objetos coleccionables) que, luego, usaremos en nuestras creaciones.

¡Tenemos las herramientas!

En total, hay cinco herramientas que debemos aprender a manejar. La primera de ellas es la herramienta de Descubrimiento. Gracias a ella, podemos "copiar" los animales, vehículos, estructuras, minifiguras y objetos e incorporarlos a nuestro inventario, si no los tenemos. Luego, tenemos la herramienta de Paisaje, con la que podemos transformar el terreno a nuestro antojo: añadiendo, quitando, elevando, excavando,

LEGO WORLDS NOS PERMITE EXPLORAR, MODIFICAR Y CONSTRUIR MUNDOS A NUESTRO ANTOJO CON PIEZAS DE LEGO

LO MEJOR

Ofrece muchísimas posibilidades, si tienes la paciencia suficiente como para llegar a explotarlas. Se adapta a todos los públicos, ya que es tan grande como tú lo quieras hacer. Su precio.

LO PEOR

Técnicamente, tiene algunos fallos que empañan la experiencia (como pesados tiempos de carga o un popping bastante molesto). Sus misiones tienden a ser simples y a repetirse mucho.



En nuestro viaje, visitamos mundos generados aleatoriamente donde debemos encontrar ladrillos dorados.


Cada mundo aleatorio se identifica por un código numérico que podemos compartir para visitarlo en las tres versiones del juego (PS4,One y PC).


Podemos compartir nuestro viaje y/o nuestro mundo con un amigo, bien a pantalla partida o bien online. En PC, pueden jugar cuatro online (en consola, se podrá en el futuro).

allanando, alisando... Sus posibilidades son casi tan inmensas como las que nos brinda la herramienta de Construcción, que nos permite crear pieza a pieza, con total libertad, cualquier cosa que tengamos en mente. Y las últimas herramientas que obtendremos son las de Copiar (que nos permitirá replicar cualquier estructura que veamos para poder construirla igual posteriormente, de forma automática y todas las veces que queramos) y la de Pintura, con la que podremos cambiarle el color a todo.

Combinando todas estas herramientas, acumularemos ladrillos dorados, que nos darán acceso a mundos de mayor tamaño (los más grandes, medidos en "studs" de piezas de LEGO, tienen 75.000 de alto x 250.000 de ancho) y con distintas ambientaciones (tundras, desiertos, pantanos, junglas, bosques tenebrosos, mundos de caramelo...) y ciclos día-noche. Cada uno de estos mundos ofrece sus propias minifiguras (esquimales, momias, científicos, brujas, yetis, granjeros...), vehículos (jeeps, motos, aviones, helicópteros, lanchas, submarinos...), animales (tiburones, cocodrilos, leones, elefantes...) y estructuras.

Hazte con todas... las piezas

Ampliar nuestra colección y ver qué nos espera en el siguiente mundo son los principales alicientes para avanzar, ya que las misiones que hay que superar para conseguir los ladrillos dorados suelen ser simplonas y se repiten demasiado. Menos mal que podemos compartir nuestro viaje con otro amigo, tanto a pantalla partida como online (en PC, pueden jugar hasta cuatro online). Cuando ya seamos maestros constructores, también podremos invitar a un amigo a nuestro mundo. Y, si tenéis miedo de que destroce vuestra creación, se puede activar una opción para que no se guarden los cambios que se hagan durante el cooperativo.

Por desgracia, *LEGO Worlds* tiene algunos problemas técnicos (tiempos de carga excesivos, mejorable gestión de la cámara, un popping brutal...) que empañan el resultado final. Pero, a poco que te gusten los juegos de LEGO, lo vas a disfrutar mucho, y más teniendo en cuenta su ajustado precio.



OPINIÓN

Por Daniel Acal @daniacal

Con una interfaz sencilla y unas posibilidades de creación casi infinitas, *LEGO Worlds* es un sueño hecho realidad para todo buen fan de la marca danesa. Pero, para sacarle todo el jugo, hay que dedicarle unas primeras horas un tanto tediosas. Y, técnicamente, tiene fallos que afean la experiencia.

80



VUESTRA OPINIÓN

WEB CRONOGEO

"Bueno, la forma más fácil de describir Minecraft era 'un mundo para construir lo que quieras al estilo LEGO', así que esta propuesta no me parece nada descabellada. Al fin un juego original, y no uno basado en una franquicia. ¡Bravo por LEGO!"

WEB davdid26

"Siempre quise algo así. Amo el universo de LEGO y, para mí, será algo impresionante."

Acción estratégica y cooperativa, en un extenso mundo abierto, es el gran reclamo de la última entrega de la saga *Ghost Recon*.



Ghost Recon Wildlands

DERROCANDO AL REY DEL NARCOTRÁFICO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4
GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Ubisoft Paris
DISTRIBUIDOR
Ubisoft
JUGADORES 1-4
IDIOMA TEXTOS
Castellano
IDIOMA VOCES
Castellano
FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO
Ya disponible
CONTENIDO
18

Los veteranos Ghosts se enfrentan al reto más difícil de su vida: acabar con una poderosa organización narcoterrorista que opera con impunidad en un enorme mundo abierto basado en Bolivia.

Con más de una decena de juegos en su hoja de servicio, los Ghosts llevan "dando guerra" en consola y PC desde 2001, año en el que se estrenó la primera entrega de la saga *Recon*, cuyo universo bebe de las novelas de Tom Clancy. En esta ocasión, el grupo de cuatro soldados de élite del ejército estadounidense tiene por delante una ambiciosa y delicada misión que lo lleva hasta el corazón de la jungla de una Bolivia alternativa, país duramente castigado por la inestabilidad política y el estado del terror impuesto por el cártel de Santa Blanca, una peligrosa organización narcoterrorista liderada por El Sueño, un megalómano narco cuyos aires de grandeza no sólo le empujan a convertirse en el dueño y señor del negocio de la cocaína en Sudamérica, sino a hacerse con el control total de la nación boliviana.

Cuatro contra un ejército

Tras crear un Ghost personalizado a través de un completo editor que nos permite elegir su aspecto o su género, nuestro primer objetivo en tierras bolivianas es establecer contacto con los Rebeldes, la única resistencia armada contra el cártel que queda en el país. Es su líder el que nos informa sobre las otras dos "facciones" implicadas en el conflicto: los sicarios de los narcos y la Unidad, una fuerza policial corrupta y bien preparada. Así, y con la promesa de una colaboración total por parte de los Ghosts, nace la Operación Matarreyes, con dos claros objetivos: brindar apoyo y recursos a los Rebeldes, y acabar con la veintena larga de "capos" que dirigen el cártel para llegar a su núcleo: el mismísimo El Sueño.

Así, desde el primer instante, el juego nos permite desplazarnos libremente entre las diferentes regiones del mapeado, que están dividias según su dificultad, para comenzar nuestra investigación, una labor necesaria y que

POR PRIMERA VEZ, LOS GHOSTS TIENEN ANTE SÍ UN MUNDO ABIERTO DE GRAN TAMAÑO Y REPLETO DE POSIBILIDADES

LO MEJOR

La libertad de acción en un enorme mundo abierto. El componente estratégico que brinda el modo cooperativo, en especial si lo disfrutamos con amigos y en el modo más alto de dificultad.

LO PEOR

El patrón de las misiones es demasiado reiterativo. El control de los vehículos aéreos es poco preciso, al igual que la IA de los enemigos. Hemos encontrado algún bug (muy puntual, eso sí).

"Marcar" a los enemigos desde la distancia es, casi siempre, el primer paso antes de lanzarnos a una ofensiva.





La amplitud y la diversidad de los parajes bolivianos están muy bien representadas en el juego. Hay que destacar la gran distancia de dibujado.



Pedir a los Rebeldes que realicen un ataque directo mientras nosotros "limpiamos" la zona desde lejos es sólo una de las estrategias.

consiste en tareas como hallar documentos, realizar escuchas o interrogar objetivos, que, al completarlas, van descubriendo nuevos iconos en el mapa para señalar puntos de interés, como cajas de armas que amplían y potencian nuestro arsenal, o desbloquean mejoras de habilidades pata los Ghosts, entre las que destacan "herramientas" tan útiles como el rifle de francotirador, la visión térmica o el paracaídas.

Este trabajo de campo, necesario en cada zona, desbloquea también las distintas misiones principales, que avanzan la historia, o secundarias, que ayudan a mejorar nuestra relación con los Rebeldes. Su número es elevado y, aunque los objetivos son variados (colocar micros, asesinar a un narco, destruir una instalación...), el esquema se repite en exceso y, casi siempre, todo se limita a acercarse a un "punto caliente", idear una estrategia y realizar el asalto.



OPINIÓN

El salto de los Ghosts a un mundo abierto nos deja un título enorme y con grandes posibilidades estratégicas en su modo cooperativo, pero que pierde muchos enteros cuando se juega en solitario, debido a su repetitiva fórmula y a ciertas flaquezas, como el control de los vehículos o la IA enemiga.

82

Por **David Alonso** @Davealonsoh

En este sentido, si jugamos en solitario, es posible dar órdenes sencillas a nuestro equipo, que goza de una IA limitada, aunque suficiente para desplegar diferentes variantes tácticas, que nos ayudan a evitar el ataque directo o, lo que es lo mismo, la muerte segura.

El cooperativo hace la fuerza

Es en el modo online, que permite completar toda la aventura junto con amigos, donde *Wildlands* muestra su mejor cara. En este escenario, las posibilidades tácticas se amplían y nos sentimos como verdaderos Ghosts organizando ataques desde tierra, mar y aire, algo para lo que echamos mano de una amplia variedad de vehículos, que ofrecen muchas posibilidades, pero que, como contrapartida, tienen un control poco preciso, lo cual hace que acertar a los objetivos, en especial desde el aire, sea muy complicado... y eso que la IA de los enemigos es bastante irregular. Algo similar se puede decir del plano técnico, que combina unos escenarios espectaculares e inmensos con unas animaciones y personajes mejorables (e, incluso, con pequeños bugs), pero que, en conjunto, ambientan a la perfección un sandbox disfrutable en solitario, pero muchísimo más en modo cooperativo.

VUESTRA OPINIÓN

WEB peaceandrespect

"Pues yo me lo compraré igual. Mientras sea mejor que The Division, que, entre éste y Just Cause 3, es el juego mas repetitivo que he jugado nunca... Mientras el estilo de juego sea como en Far Cry, estaré muy contento."



WEB Doraemon69

"Esperar un juego tanto y que resulte que es una decepción es un poco frustrante."



Atelier Firis

PLATAFORMAS PS4 / PS Vita **GÉNERO** Rol
DISTRIBUIDOR Koei Tecmo **JUGADORES** 1
IDIOMA Inglés **PRECIO** 39,99 € 12

Gust sigue deleitando a los fans de su saga con otro accesible J-RPG centrado, en esta ocasión, en el viaje interior de una alquimista mientras recorre un enorme mundo abierto. Un viaje que, como siempre, resulta ameno, gracias a la rápida progresión del personaje, la cantidad de tareas para hacer (aunque las secundarias son flojas) o los combates por turnos, que son más profundos que nunca. Técnicamente, es, quizá, el mejor de la serie, aunque la historia flojea y el frame rate peca, una vez más, de ser inestable (en Vita, más). Por desgracia, vuelve a llegarnos íntegramente en inglés. Una pena.

NOTA: 73



Mario Sports Superstars

PLATAFORMAS 3DS **GÉNERO** Deportivo **DISTRIBUIDOR** Nintendo **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 39,95 € 3

Fútbol, béisbol, tenis, golf y equitación se dan cita en *Mario Sports Superstars* para 3DS, juego desarrollado por Camelot Software (creadores de la saga *Golden Sun*) que nos permite disfrutar de estas disciplinas, al estilo Nintendo, en la piel de los personajes habituales de la casa: Mario, Donkey Kong, Peach, Yoshi... Los controles son muy intuitivos, con una curva de aprendizaje muy sencilla, y eso que cada deporte cuenta con unas mecánicas específicas. Pero es tan accesible que, en apenas unos minutos, estaréis disfrutando de cada uno de ellos. Hay una gran variedad de modalidades para mantenernos entretenidos, aunque se echa en falta algo más de contenido, pues sólo dos personajes desbloqueables saben a poco y, a la larga, puede hacerse repetitivo. Aun así, es uno de esos títulos que desatan todo su potencial cuando se juegan en compañía.

NOTA: 80



Torment: Tides of Numenera

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC **GÉNERO** Rol **DISTRIBUIDOR** Koch Media **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 49,99 € 16

Numenera, el juego de rol "de mesa" de Monte Cook, sirve de inspiración para un RPG considerado el sucesor espiritual del mítico *Planescape: Torment*. Ambientado en una representación fantástica de nuestro planeta dentro de 1.000 millones de años, nuestro cometido será explorar cada rincón de este Noveno Mundo en un desarrollo que mezcla exploración, diálogos y combates por turnos, con un clásico sistema de evolución de personaje basado en la experiencia y algún pequeño puzle ocasional. Dicho desarrollo es pausado, debido a la abundancia y la densidad de los diálogos (en algunas conversaciones, tenemos hasta diez respuestas posibles), pero ofrece mucha libertad de acción y algunas misiones secundarias memorables. Lástima que su apartado gráfico no termine de acompañar, aunque su vista isométrica nos remite a los grandes RPG clásicos que homenajea.

NOTA: 83

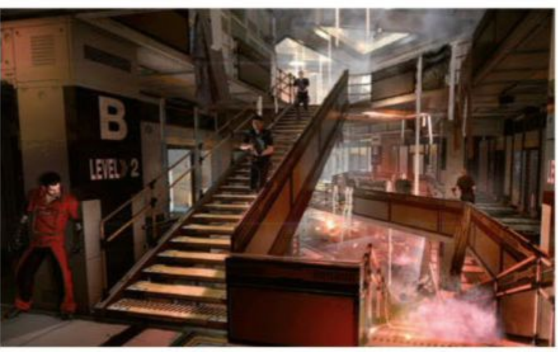


Ys Origin

PLATAFORMAS PS4 / PS Vita **GÉNERO** Rol de acción
DISTRIBUIDOR DotEmu **JUGADORES** 1
IDIOMA Castellano **PRECIO** 19,99 € 12

Lanzado originalmente para PC en 2006, *Ys Origin* llega ahora a PS4 (y a PS Vita el 30 de mayo, con "cross buy"). Ambientado 700 años antes de lo acontecido en la primera entrega, *Ys Origin* nos permite elegir a tres protagonistas distintos (cada uno con su final y sus momentos exclusivos) con los que exploraremos una enorme torre dividida en siete áreas, en busca de las dos diosas de Ys. Como es habitual en la saga, los combates son en tiempo real, con un desarrollo sencillote, pero que entretiene de principio a fin sin grandes artificios. Además, es bastante rejugable y nos llega con textos en castellano.

NOTA: 76





En esta ocasión, nos toca recorrer una cárcel en la que tenemos que apañárnoslas para encontrar a un personaje clave. Una nueva misión bastante sugerente.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

PS4 | Xbox One | PC ■ 11,99 € ■ 8 GB

Criminal Past

Adam Jensen regresa con otro DLC que nos permite conocer nuevos datos sobre su pasado y disfrutar de más de seis horas de infiltración.

Después de disfrutar de *System Rift*, el primer contenido descargable que Eidos Montreal creó para su fascinante obra *Deus Ex: Mankind Divided*, ahora le toca el turno a *Criminal Past*, una nueva historia que se antoja más interesante, llamativa y refrescante que la vivida en el citado *System Rift*.

Penthouse. Así es como se llama el "dulce" lugar al que vamos a parar en esta ocasión. Es un centro penitenciario de máxima seguridad en el que se da cita todo tipo de chusma, depravados... y peligrosos aumentados. De hecho, para deshabilitar dichas mejoras, todo aquél que pone un pie en dicho centro es "agasajado" con un chip que inutiliza cualquier aumento que posea en su cuerpo el recluso de turno... Adam Jensen incluido. ¿Y cómo ha ido a parar a semejante lugar, perdido en alguna parte del desierto de Arizona? Pues para cumplir la primera de sus misiones para la organización GO29: localizar e interrogar a un agente infiltrado igualmente encerrado en Penthouse, quien puede poseer información relacionada con una amenaza terrorista.

Para cumplir con nuestro cometido, podemos avanzar de varias formas diferentes, siguiendo la pauta marcada por el título principal. Gozamos de bastante libertad para actuar, dentro de los límites que marca el propio centro penitenciario, pues podemos dialogar con los reclusos, explorar la prisión en busca de posibles fallos de seguridad, etc. Actuar sin llamar la atención (al menos al principio) vuelve a ser lo más aconsejable, teniendo en cuenta la situación tan desfavorable en la que nos vemos envueltos, que hace necesario pensar bien cada movimiento y acción que llevamos a cabo. Como sucede siempre en esta saga, es posible superar la misión de varias formas distintas, lo que garantiza una gran rejugabilidad para una expansión que puede durarnos media docena de horas, como mínimo.

Podría haber dado más de sí en cuanto a su trama argumental se refiere, que se queda a medio camino, pero su propuesta jugable es lo suficientemente sólida como para convertirse en una expansión bastante apetecible.

VALORACIÓN: Un buen DLC en términos generales, que nos permite conocer varios detalles más acerca del protagonista, mientras recorremos un nuevo escenario muy atractivo.

WATCH DOGS 2

Condiciones humanas

PS4 | Xbox One | PC 14,99 € 726 MB

Tras su exclusividad temporal en PS4, el DLC *Condiciones humanas* ya está disponible también en Xbox One y PC. Se trata de la primera expansión para *Watch Dogs 2*, la cual nos ofrece la posibilidad de disfrutar de tres misiones totalmente nuevas (Autómata, Mala Medicina y Progreso Cáustico) bastante llamativas y relativamente extensas y varias misiones de élite adicionales para jugar en cooperativo, así como de enfrentarnos a un nuevo tipo de enemigo antihacker: El Inhibidor. Una expansión que, sin ser nada especialmente original ni revolucionario, sí que posee bastante interés para los fans de la producción en mundo abierto de Ubisoft Montreal.

VALORACIÓN: **Las tres misiones principales extra dan para varias horas de diversión y el nuevo tipo de enemigo aporta cierta frescura.**









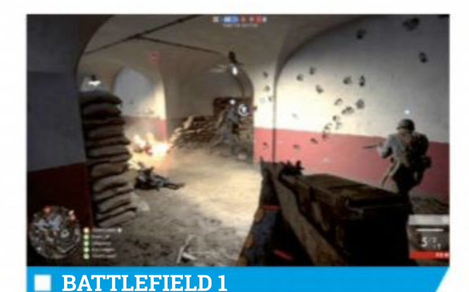
LITTLEBIGPLANET 3

Personajes Horizon: Zero Dawn

PS4 - PS3 5,99 € 40 MB

Sackboy y Sackgirl reciben un pack de trajes bastante curioso basado en el reciente (y sobresaliente) *Horizon: Zero Dawn*. Así, es posible vestir a estos personajillos como Aloy y Rost, así como disfrazar a las mascotas Swoop y OddSock como bestias mecánicas.

VALORACIÓN: **Apariencias bastante divertidas... y poco más. Por 6 euros, es un sablazo.**



BATTLEFIELD 1

They Shall Not Pass

PS4 | Xbox One | PC Premium Pass 7,3 GB

El primer DLC para el shooter bélico *Battlefield 1* nos ofrece bastante contenido interesante. Lo más destacable son los cuatro nuevos mapas, a los que se añaden la integración de las tropas francesas en el modo multijugador, un modo de juego nuevo, diez armas inéditas y una nueva clase élite.

VALORACIÓN: **Una buena forma de expandir el modo multijugador de este shooter.**



GTA ONLINE

Cunning Stunts

PS4 | Xbox One | PC Gratis 939 MB

Las carreras acrobáticas más arriesgadas llegan al universo de *GTA Online* con este nuevo DLC, denominado *Cunning Stunts*. Son veinte pruebas extremas acrobáticas divididas en tres categorías diferentes (Blazer Aqua, Ruiner 2000 y Rocket Voltic) os aguardan, así como un nuevo deportivo de lujo: el Progen GP1.

VALORACIÓN: **Locura y desparrame acrobático en pruebas muy divertidas... y gratis.**

EL FIN DE LOS PRECIOS ~~ALTOS~~

Como ya predijo el ángel de Los Simpson, ha llegado el apocalipsis de la carestía. Hoy en día, es relativamente barato disfrutar de los videojuegos: sólo hay que mantener la calma y no dejarse llevar por el ansia viva.

■ Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen







Los videojuegos han sido, históricamente, un hobby caro. Sin embargo, con el tiempo, se han ido "democratizando" cada vez más y, hoy en día, se puede disfrutar de ellos a precios muy razonables. Concretamente, la generación en la que nos encontramos ha traído consigo un fenómeno deflacionista que hace que ya no haya que esperar meses, o incluso años, a que los precios se reduzcan, especialmente el de los juegos. Basta con mirar a casi cualquier título que se lanzara en la segunda mitad de 2016 para comprobar que, ahora, se puede adquirir por un precio muy inferior al que marcaba la etiqueta en su primer día: *Dishonored 2, Mafia III, Battlefield 1, No Man's Sky, Final Fantasy XV, Watch Dogs 2, Steep, The Last Guardian, Forza Horizon 3, Gears of War 4, Titanfall 2, Dead Rising 4, XCOM 2, Assetto Corsa, The King of Fighters XIV, Deus Ex: Mankind Divided...*

Lógicamente, esta devaluación es beneficiosa para el usuario medio, que puede comprar más por menos, pero tiene implicaciones controvertidas. La primera es la cara de canelo que se le queda a la persona que decide confiar en el producto desde el primer día, pagando 60-70 €. En cuanto le ocurra un par de veces, no tardará en empezar a esperar unas semanas o unos meses para tirarse a por un juego. Esto entronca con la segunda derivación polémica del asunto: ¿Está muy hinchado el margen de beneficio de las compañías si resulta que, en tan poco tiempo, pueden devaluar sus productos? ¿O son esas rebajas una forma de evitar pérdidas multi- »

UN POLIEDRO DE **DESCUENTOS**

Las ofertas son el pan nuestro de cada día en la industria actual. Las hay de todos los gustos y colores, y basta con pasarse por una tienda para ver las ganas que tienen las compañías y los propios comercios de darle salida a un stock que se devalúa sólo de mirarlo.

CONSOLAS Y PACKS BARATOS

El hardware actual se está caracterizando por unos precios más competitivos que el de pasadas generaciones. Sin siquiera considerar la inflación, el caso más obvio es el de PS4, que se lanzó a 400 €, por los 600 de PS3, que, inicialmente, pagó cara la apuesta por la naciente tecnología del Blu-ray. Aparte, las prontas revisiones de consolas (PS4 Slim y PS4 Pro, por parte de Sony, o Xbox One S y Project Scorpio, por parte de Microsoft), han "obligado" a rebajar los modelos originales, para quitarlos de circulación. A eso, hay que añadir los múltiples packs que se van poniendo a la venta, con uno, dos y hasta tres juegos. Microsoft ha llegado a regalar un juego recién lanzado como *Forza Horizon 3* o un mando por comprar un bundle de One S con un título ya incluido, y Sony ha hecho lo propio con *Uncharted 4*.



PROMOCIONES

De vez en cuando, las compañías tiran la casa por la ventana y hacen algunas promociones de lo más apetitosas. En 2016, Microsoft planteó un 2x1 para su línea de juegos exclusivos, con nombres como *Halo 5*, *Forza Motorsport 6* o *Rise of the Tomb Raider*, que sólo llevaban unos meses a la venta. Sony también se desmelenó con con un pack de *Uncharted 4* que, por 70 euros, incluía un mando, muy poco después de lanzar el juego.

EL CAMBIAZO, UNA OPORTUNIDAD O UN SABLAZO

Usar juegos o consolas como moneda de cambio para abaratar un producto recién lanzado es una estrategia común en tiendas como Media Markt y Game. Si damos un juego, nos llevamos el nuevo título de rigor con una rebaja que suele oscilar entre los 10 y los 20 euros. En el caso del hardware, si nos desprendemos de nuestra antigua máquina, podemos adquirir una nueva a precio reducido. Por ejemplo, Game valora la New 3DS XL en 130 € para adquirir una Switch o una PS4 normal de 500 GB en 145 € para "subir" a PS4 Pro. Hubo una oferta para el pack de One S con *Gears 4* a sólo 100 €, llevando la Xbox One original de 500 GB... y se agotó al instante, claro.







Cada oferta de canje es un mundo: algunas pueden ser un pufo; otras, una propuesta irrechazable.



JUEGOS REBAJADOS A CONTRARRELOJ

La abrupta curva decreciente del precio de los juegos es la tendencia más evidente que ha traído consigo la actual generación. Hoy en día, salvo que un juego sea un éxito continuado en el tiempo (véanse las entregas de *FIFA* o *GTA V*), los precios se reducen a una velocidad de vértigo. Dependiendo de la compañía, en cuestión de dos o tres meses, o de semanas, en algunos casos, un juego pasa de costar 70 € a 50, 40, 30 o, incluso, 20. Hay que vender a toda costa.



BLACK FRIDAY Y DÍAS SIN IVA

De cara a la campaña navideña, en el ya más que adoptado Viernes Negro, muchas compañías se desatan con auténticos chollos, entre los que se llegan a incluir juegos recién salidos al 50%. También en los Días sin IVA que hacen tiendas como Fnac o El Corte Inglés, se pueden obtener productos rebajados en un 21%.

TIENDAS ONLINE, SIN RIVALES



El comercio online ha llegado para quedarse, y Amazon, que se beneficia de los grandes pedidos que hace, de su red internacional o de no tener sucursales, suele ofrecer unos precios que las tiendas físicas no pueden igualar. La importación en tiendas como Zavvi tuvo su momento, pero, con el gigante americano instalado en nuestro país, ya ha perdido la relevancia del pasado.

PARADIGMAS DEL **VISTO Y NO VISTO EN 2016**

Aquí tenéis una pequeña selección de algunos de los juegos que rebajaron su precio de forma más significativa el año pasado.

BATTLEBORN

El juego de Gearbox sufrió tal tropezón en ventas que, a las tres semanas de lanzarlo, 2K tuvo que rebajarlo ya a 40 €. Ni eso lo salvó: en los meses siguientes, acabaría bajando a 20 y, luego, a 15. No finalizó ahí la sangría: hoy, se puede encontrar por 6 €. Su concepto de MOBA y *Overwatch* fueron demasiada losa.

THE DIVISION

Ubisoft es muy dada a rebajar sus juegos en cuanto ya llevan unas semanas a la venta, incluso aunque sus ventas sean relativamente buenas, como fue este caso. El shooter cooperativo de Massive Entertainment se podía encontrar a 40 euros a los tres meses de su salida y, con el tiempo, ha bajado hasta los 20.

THE LAST GUARDIAN

La última obra de Fumito Ueda se puso a la venta a 70 euros a principios de diciembre. A finales de ese mismo mes, se podía encontrar ya a 35. Quizás Sony debería haber seguido la misma estrategia que con *Ratchet & Clank*, que sí salió a precio reducido, sin trampa ni cartón.

DOOM

El brutal shooter de Bethesda llegó a las tiendas a precio normal a principios de mayo y, al mes siguiente, se podía encontrar ya a 45 euros. Para finales de 2016, apenas medio año después, Game se desató con una oferta exclusiva a 20 euros, que hizo que las puertas del infierno se le abrieran a todo el mundo.

TITANFALL 2

EA echó a los leones al shooter de Respawn, lanzado entre dos pesos pesados como *Battlefield 1* y *Call of Duty: Infinite Warfare*. Apenas un mes después de su salida, se podía encontrar ya a 35 €, la mitad de lo que costó de salida. A veces, puede ser bueno olvidarse de la Navidad y buscar fechas más despejadas...

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Pese a que era muy notable y a que se lanzó en agosto sin apenas competencia, la saga de Eidos Montreal no es particularmente mediática, y eso ha repercutido en unas ventas muy pobres. A los dos meses de su salida, se podía encontrar ya a 40 € y, hoy por hoy, está a 25.

LOS ASISTENTES DEL **REGATEO**

En PC, los juegos han sido siempre más baratos que en consolas, y Steam ha acentuado la brecha, sobre todo con sus rebajas periódicas, en las que es posible encontrar casi cualquier juego tirado de precio. Por otra parte, la segunda mano, ya sea con una tienda como intermediaria o a través de internet (eBay, Wallapop, foros), contribuye a que las compañías no se puedan dormir en los laureles y deban descongelar los precios.



» millonarias? Hay poca transparencia a este respecto, así que es difícil saberlo. Lo que sí está claro es que los juegos que se venden bien a lo largo del tiempo, como *FIFA 17* o *GTA V*, no suelen apuntarse de primeras a esas menguas. Lo acaban haciendo, pero con lentitud y sin volverse locos: por ejemplo, los precios de ambos en sus versiones para PS4 y Xbox One son de 50 y 40 € ahora mismo. Teniendo en cuenta que la remasterización del juego de Rockstar es de finales de 2014...

Particularmente llamativo es el caso de *Call of Duty*. Hace unos años, en su máximo apogeo social, era impensable que una entrega de la saga de Activision rebajara su precio. Había que esperar, por lo menos, un año o su entrada en la línea Classics-Platinum. Sin embargo, la entrega más reciente, *Infinite Warfare*, estaba ya a mitad de precio al poco tiempo, con el añadido de haber una edición especial asociada a una remasterización de *Modern Warfare*, una triquiñuela para evitar una caída muy significativa de las ventas respecto a otros años, dada una ambientación espacial que tuvo muchos detractores.

Cada tienda es un mundo

Las compañías fijan unos precios estimados, pero las tiendas tienen cierto margen para ajustarlos. Por ejemplo, algunas cadenas online suelen tener el precio más competitivo, pero Fnac o Game ofrecen, como incentivo de reserva o compra, la concesión de vales de 10 € y puntos, respectivamente, para futuras compras (hasta hace dos años, lo que había en Fnac era hasta un 25% de descuento, pero esa política murió). Conviene fijarse bien en qué tienda ofrece la mejor oferta, sobre todo si el comprador es alguien no muy metido en el mundillo (padres, abuelos...), pues hay tiendas que están fuera de onda y no rebajan nunca los precios, como El Corte Inglés o Toys "R" Us, por mencionar dos de ellas.

La bajada de los precios se suele producir como fruto del acuerdo entre compañías y tiendas. Estas últimas compran un determinado número de unidades de primeras, pero, si no logran darles salida y se ven obligadas a abaratarlas (o a realizar acciones como regalarlos en un "bundle" con una consola), lo normal es que la compañía se las "compense" y asuma parte de esa pérdida, ya que se necesitan mutuamente. Por el contrario, si vende todo el stock inicial, es posible que, de cara a una segunda remesa, la tienda pueda beneficiarse de un precio más competitivo. Otra tendencia notoria de los últimos años es la financiación de consolas, para poder llevarse una máquina pagando en plazos de 20 €.

Hoy por hoy, el llamado "Día 1" es más importante que nunca, y eso explica por qué los juegos bajan tan rápido. Una vez superado el arreón inicial de la primera semana, lo normal es que la curva de ventas de un juego empiece a decaer, pero hay muchos factores en liza. Por ejemplo, puede interesar rebajar un juego para cuadrar el año fiscal. También puede servir para deshacerse de stock si hay una edición GOTY en camino. En casos como el del Black Friday, lo que sucede es que, si una compañía hace una oferta agresiva, la competencia tiene que plantar cara como sea, aunque sea abaratando un juego que no lleve ni dos semanas en el mercado.

La encrucijada de la Gran N

Para bien y para mal, Nintendo ha ido siempre a su libre albedrío en materia de hardware y almacenamiento. Ofrecer máquinas multimedia con DVD o Blu-ray nunca ha estado entre sus prioridades, y los cartuchos han sido muy recurrentes. Fruto de ello, muchas de sus consolas han salido más baratas que las de la competencia, y sus juegos first party en las últimas generaciones se han caracterizado también por unos precios que oscilaban entre los 35 y los 50 €, con alguna excepción a 60. Como contrapartida, la compañía nunca ha sido muy dada a los descuentos. Wii U, pese a su estrepitoso fracaso, sigue costando 300 € en su versión de 32 GB junto a *Mario Kart 8*, una auténtica barbaridad si se compara con los "bundles" que hay de PS4 y Xbox One. Otro tanto sucede con la mayoría de juegos. Por ejemplo, los Selects de la más que amortizada Wii quedaron congelados en 20-25 € hace un lustro...

Habrá que ver qué política se sigue con Switch. Por lo pronto, parece que los juegos AAA van a ser más caros que en Wii U, entre los 50 y los 70 €... ¿Implicará eso potenciales bajadas a corto plazo? ¿Habrá Classics?

De los juegos importantes que han salido en 2017, ninguno ha experimentado aún la deflación consolera, pero es cuestión de tiempo, así que preparad la caña de pescar.

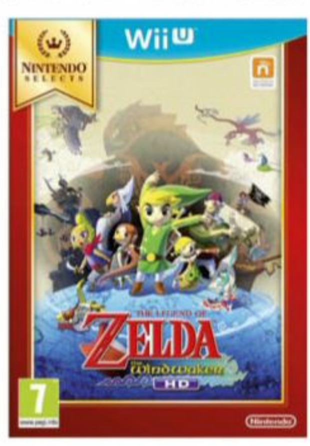
HACE AÑOS, ERA IMPENSABLE QUE UNA ENTREGA DE CALL OF DUTY REBAJARA SU PRECIO A CORTO PLAZO, PERO INFINITE WARFARE ESTÁ YA A 35 €

EN PARADERO DESCONOCIDO

En generaciones previas, las rebajas de precio iban más asociadas a las líneas Platinum-Classics-Selects. Pasado un tiempo prudencial desde su salida, los juegos se relanzaban con una carátula identificativa para informar de su rebaja, pero eso es algo que se ha perdido con PS4 y Xbox One. Wii U y 3DS sí han mantenido viva la llama, pero la selección de títulos que han entrado en esa categoría económica ha sido residual: doce en la consola de sobremesa y once en la portátil.









Por Sergio Martín @replicante64

NINTENDO SWITCH

¿Ha sido un lanzamiento "flojo" respecto al de otras consolas?

El lanzamiento reciente de Switch ha sido objeto de quejas por parte de algunos sectores de jugadores, referidas a su escaso catálogo inicial de títulos y a su elevado precio. Pero, ¿ha sido peor que el vivido en el pasado con otras consolas previas de Nintendo?

Nintendo acaba de poner en liza su nueva consola, Switch, una máquina que está siendo objeto de muchos debates, debido a su concepto híbrido (sobremesa y portátil simultáneamente), así como a otros aspectos... como, por ejemplo, su elevado precio y su catálogo inicial de juegos. Muchos consideran algo raquítica la selección de títulos que ha acompañado a la consola durante su día de estreno, ya que apenas ha llegado con una decena de ellos, contabilizando tanto los juegos físicos como los digitales. Sin embargo, y si lo comparamos con lo sucedido en otros lanzamientos de consolas nintenderas, lo cierto es que dicho catálogo no resulta tan modesto, ni mucho menos. Sin embargo, sí que es cierto que es la consola más cara jamás lanzada por Nintendo... pero no por otras compañías.

Unos comienzos difíciles

NES. Unas siglas que, para muchos de nosotros, evocan recuerdos maravillosos de una época inolvidable de nuestras vidas. Una consola que se las vio y se las deseó para ser distribuida en nuestro país, a cambio de unas 30.000 pesetas. De hecho, la máquina llegó a nuestro territorio a finales de 1987, es decir, dos años más tarde que su aterrizaje en Estados Unidos y nada menos que cuatro años después de su salida en Japón. Demasiado... y, además, aterrizó sin distribución oficial hasta que Spaco se encargó de la misma al año

Así fueron en España **otros lanzamientos** de Nintendo...

Nintendo lleva mucho tiempo en el sector de los videojuegos y, por eso mismo, ha sido responsable de multitud de lanzamientos de consolas, tanto de sobremesa como portátiles. En este completo cuadro, hemos querido recoger cada uno de sus lanzamientos más importantes de los efectuados en España, repasando los datos más llamativos de cada uno de ellos, como su precio de venta o su catálogo de salida. A pesar de que hay de todo, lo cierto es que existen dos patrones bastante claros: catálogos iniciales cortos y PVP ajustados al principio; gran cantidad de títulos de inicio y precios más elevados años después.

NES



Fecha: Finales de 1987
Precio de la consola en el lanzamiento: 30.000 ptas.
Precio medio de los juegos: 8.000 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 4-5

1 Ice Climber
2 Golf
3 Wrecking Crew
4 Excite Bike
5 Kung Fu Master

Una de las consolas más queridas de todos los tiempos, la NES, tuvo unos comienzos muy difíciles en España. Y es que no resultaba fácil competir contra los ordenadores clásicos de la época, como el Spectrum, MSX o Amiga... y menos aún sin disponer de inicio de distribución oficial hasta la llegada de Spaco en 1988.

GAME BOY



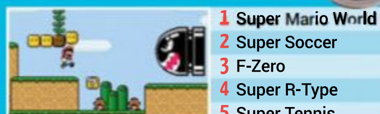
Fecha: 28/11/1990
Precio de la consola en el lanzamiento: 14.990 ptas.
Precio medio de los juegos: 4.000 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 5

1 Super Mario Land
2 Tetris
3 Tennis
4 Alleyway
5 Baseball

Para muchos, la versión de *Tetris* de Game Boy es uno de los mejores juegos de la historia y el motivo por el que millones de jugadores se hicieron con esta consola. Más económica, portátil y sencilla que otras portátiles de su misma época, acabó arrasando a toda la competencia de una manera increíble.



Fecha: 1/6/1992
Precio de la consola en el lanzamiento: 29.990 ptas.
Precio medio de los juegos: 9.900 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 5



1 Super Mario World
2 Super Soccer
3 F-Zero
4 Super R-Type
5 Super Tennis

El "Cerebro de la Bestia", como comúnmente se denominó a la 16 bits de Nintendo, causó furor. Y lo hizo por varios motivos, desde su poderoso hardware para la época, lleno de sorpresas (como el famoso modo 7), a lo novedoso de su control pad y al título que la acompañó en el pack de lanzamiento: *Super Mario World*.

NINTENDO 64

Fecha: 1/3/1997
Precio de la consola en el lanzamiento: 34.990 ptas.
Precio medio de los juegos: 11.000 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 6



1 Super Mario 64
2 Pilotwings 64
3 FIFA 64
4 Turok: Dinosaur Hunter
5 SW Shadows of the Empire

Conocida en su día como Ultra 64, durante su ciclo de desarrollo, la flamante Nintendo 64 tardó bastante en llegar a Europa. Pero su salida fue realmente memorable, gracias a las experiencias de juego tan inolvidables que nos dejaron títulos como *Turok*, *Pilotwings 64* y, sobre todo, el extraordinario *Super Mario 64*.

GAME BOY COLOR

Fecha: 3/11/1998
Precio de la consola en el lanzamiento: 14.990 ptas.
Precio medio de los juegos: 4.500 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 4



1 Tetris DX
2 Pocket Bomberman
3 Game & Watch 2
4 Centipede
5 -

Hubo que esperar muchos años para que Nintendo, por fin, se decidiera a dotar de color a su portátil. Con un catálogo irrisorio de títulos diseñados específicamente para la nueva portátil, el empuje de dicha consola y el catálogo de juegos ya existente (y compatible) fue suficiente para que acabara triunfando.

siguiente. Pero lo más llamativo de todo es que dicha consola llegó con un catálogo de títulos modesto y anticuado, a la par que poco profundo y extenso. Y es que, si bien resulta imposible conocer exactamente los juegos que acompañaron a la consola en su estreno en España, no fueron muchos más de los que formaban el quinteto *Ice Climber*, *Golf*, *Kung Fu*, *Excite Bike* y *Wrecking Crew*. ¿Y qué pasó con *Super Mario Bros.* y *The Legend of Zelda*? Pues que hubo que esperar hasta el año siguiente para disfrutar de ellos en nuestro territorio (y vaya si lo hicimos, por cierto).

Casi tres años hubo que aguardar para contemplar la puesta de largo de otra consola de Nintendo. El 28 de septiembre de 1990, aterrizó en España –bajo el lema "Eres un Fenómeno", ¿os acordáis?– una de las consolas más queridas y exitosas de todos los tiempos: Game Boy. Y lo hizo con no demasiados juegos; sólo cinco: *Super Mario Land*, *Tennis*, *Alleyway*, *Baseball*... y una de las mejores entregas de *Tetris* jamás diseñadas. Un título este que se las ingenió él solito para vender millones de consolas en todo el mundo. Además, su precio de salida fue realmente bajo, 14.900 pesetas, por lo que es una de las consola más económicas jamás lanzadas por Nintendo.

Posteriormente, las evoluciones de dicha máquina aparecidas tiempo después, como Game Boy Color y Game Boy Advance, siguieron una pauta más o menos similar, ya que la primera llegó con un catálogo de sólo cuatro títulos y un PVP inferior a las 15.000 pesetas y »

La oveja descarriada

Para muchos, se trata de una de las peores consolas de la historia: Virtual Boy. Su fracaso en Japón y Estados Unidos fue tal que ni tan siquiera llegó a comercializarse oficialmente en Europa. Eso sí, títulos como el divertido *Mario Tennis* merecían la pena...



GAME BOY ADVANCE



Fecha: 22/6/2001
Precio de la consola en el lanzamiento: 19.900 ptas.
Precio medio de los juegos: 8.000 ptas.



1. Super Mario Advance
2. F-Zero M. Velocity
3. Castlevania: C. Moon
4. Konamy Krazy Racers
5. Kuru Kuru Kururin

La evolución definitiva de Game Boy. La última de su familia, Game Boy Advance supuso un sueño hecho realidad para muchos usuarios que vieron en ella una SNES portátil. Su precio de salida fue algo elevado, pero poder jugar a títulos como *F-Zero Maximum Velocity* o el gran *Castlevania Circle of the Moon* fue un lujo.

GAMECUBE



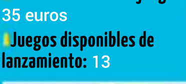
Fecha: 3/5/2002
Precio de la consola en el lanzamiento: 199 euros
Precio medio de los juegos: 59 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 20



1. Luigi's Mansion
2. Star Wars Rogue Leader
3. Wave Race: Blue Storm
4. Super Monkey Ball
5. XG3

Nintendo lanzó GameCube con retraso con respecto a Xbox y, especialmente, a PS2. Pero, para tratar de minimizar este hecho, la consola apareció con un precio muy competitivo y un abanico de títulos realmente extenso, conformado por veinte juegos... pero no fue suficiente para acabar cuajando entre los usuarios.

NINTENDO DS



Fecha: 11/3/2005
Precio de la consola en el lanzamiento: 150 euros
Precio medio de los juegos: 35 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 13



1. Super Mario 64 DS
2. Wario Ware T.
3. Zoo Keeper DS
4. Spiderman 2
5. Pokémon Dash

Nintendo DS es una de las consolas más vendidas de la historia con más de 150 millones de máquinas, cifra que logró alcanzar debido a lo revolucionario de su concepto: la integración de dos pantallas, una de ellas táctil. Muchas personas vieron en ella una nueva forma de entretenimiento, más que una consola.



Wii

Fecha: 9/12/2006
Precio de la consola en el lanzamiento: 249 euros
Precio medio de los juegos: 50 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 23



1. Wii Sports
2. Zelda Twilight Princess
3. Super Monkey Ball: BB
4. Red Steel
5. Rayman Raving Rabbids

Después de dos consolas que no fueron precisamente un éxito comercial (Nintendo 64 y GameCube), Nintendo dio la vuelta a esta situación con Wii. Esta consola consiguió llamar la atención de muchas personas que eran ajenas al mundo de los videojuegos, gracias al mando Wiimote y a su ajustado PVP inicial.

NINTENDO 3DS

Fecha: 25/3/2011
Precio de la consola en el lanzamiento: 249 euros
Precio medio de los juegos: 45 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 15



1. Rayman 3D
2. Super Street Fighter IV
3. Pilotwings Resort
4. Super Monkey Ball 3D
5. Ridge Racer 3D

Después del bombazo que supuso Nintendo DS, la compañía de Kioto trató de seguir dicha pauta con Nintendo 3DS. Pero la consola 3D tuvo que lidiar con unos comienzos muy duros, hasta el punto de que Nintendo se vio obligada a bajar el precio de la máquina a los pocos meses. Eso sí, después, todo ha ido sobre ruedas.

Wii U

Fecha: 30/11/2012
Precio de la consola en el lanzamiento: 299 euros
Precio medio de los juegos: 50 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 20



1. New Super Mario Bros U
2. Nintendo Land
3. Mass Effect 3
4. Zombi U
5. Tekken Tag T. 2

El superéxito que vivió Wii fue, exactamente, lo opuesto al infierno comercial que ha sufrido Wii U desde el día de su lanzamiento. Un precio bastante razonable y un catálogo de títulos inicial realmente amplio fueron insuficientes para compensar la falta de apoyo de third parties y la correspondiente sequía de juegos.

» GBA aterrizó con ocho juegos y un precio algo más "inflado": casi 20.000 pesetas.

La que para mí sigue siendo la mejor consola de la historia, Super Nintendo, el "Cerebro de la Bestia", apareció en junio de 1992, cortejada únicamente por cuatro juegos: *Super Tennis*, *Super Soccer*, *Super R-Type* y *F-Zero*. *Super Mario World* venía incluido en el pack con la propia consola y... qué os vamos a contar sobre él a estas alturas que no sepáis. Por 30.000 pesetas, era nuestra. Y, con Nintendo 64, se repitió un esquema similar: seis títulos de lanzamiento (uno de ellos *Super Mario 64*) y un PVP inferior a las 35.000 pesetas. ¿Veis el patrón? Pocos títulos de inicio, al menos uno de ellos incontestable, y un PVP contenido, pero cada vez más elevado. Una tendencia que comenzó a cambiar a partir de GameCube, al menos en cuanto a su catálogo inicial se refiere. Veinte juegos vieron nacer a esta consola, que apareció en Europa con un precio muy ajustado para la época: 200 euros. Es una fórmula que, desde entonces, se ha repetido con las posteriores consolas de Nintendo (Nintendo DS, Wii, Nintendo 3DS y Wii U), máquinas que, salvo la última de ellas, han gozado de una gran aceptación.

Un nuevo cambio de planteamiento

Y, así, llegamos hasta Switch, máquina que ha experimentado un cambio considerable en el patrón de lanzamientos que había sido impuesto por la compañía de Kioto desde la llegada de GameCube. De esta forma, Nintendo ha querido retomar la fórmula que tan buenos resultados le dio en el pasado y ha lanzado la máquina con un catálogo inicial muy corto, pero comandado por un juego "vendeconsolas", en este caso el majestuoso *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, un juego que, seguramente, "tirará" de la consola durante los primeros meses de vida. Eso sí, su precio de 330 euros es el más elevado jamás registrado por consola alguna de la Gran N. ¿Puede suponer esto último un obstáculo comercial para Switch? Seguramente, pero también es verdad que el precio actual de las consolas se sitúa, más o menos, en unos baremos similares. Por lo menos, ofrece un concepto diferente que, por lo visto, ha sido bien recibido por los jugadores de todo el mundo. ■

... y los de otras compañías

Para que tengáis una visión todavía más clara y completa acerca de lo sucedido en nuestro país en todo lo relacionado con la llegada de nuevas consolas, hemos querido ir más allá de lo acontecido en el terreno únicamente nintendero. Por eso, también hemos intentado recopilar lo acaecido con otros formatos ajenos a la Gran N y recordar lo que Sega, Sony y Microsoft nos ofrecieron en sus lanzamientos más importantes. Y, en este caso, sí que es posible apreciar ciertas diferencias fundamentales en comparación con lo establecido por Nintendo en el lanzamiento de sus consolas, dado que muchas de estas máquinas sí que fueron acompañadas por un auténtico ejército de títulos durante su puesta de largo.



PLAYSTATION



Fecha: 25/9/1995
Precio de la consola en el lanzamiento: 59.995 ptas.
Precio medio de los juegos: 8.900 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 6

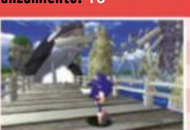


1. Ridge Racer
2. Battle Arena Toshinden
3. Jumping Flash
4. Wipeout
5. Rapid Reload

Sony entró en el sector de los videojuegos como first party de una forma brutal. PlayStation arrasó a mediados de los 90 y consiguió que millones de jugadores de todo el mundo tuvieran en sus casas versiones de juegos muy avanzados y prácticamente idénticos a los mismos disfrutados en los salones recreativos.

DREAMCAST

Fecha: 14/10/1999
Precio de la consola en el lanzamiento: 39.990 ptas.
Precio medio de los juegos: 9.000 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 10



1. Sonic Adventure
2. Virtua Fighter 3 TB
3. Sega Rally 2
4. Blue Stinger
5. TrickStyle

Aunque no fue extenso, el catálogo inicial de Dreamcast fue realmente espléndido, gracias a la presencia de sagas históricas como *Sonic*, *Virtua Fighter* y *Sega Rally*. El problema es que el gran banderazo de salida no fue respaldado a medio plazo y Sega acabó abandonando la consola... y su estatus como first party.

PS2

Fecha: 24/11/2000
Precio de la consola en el lanzamiento: 74.990 ptas.
Precio medio de los juegos: 9.000 ptas.
Juegos disponibles de lanzamiento: 16



1. Tekken Tag Tournament
2. Ridge Racer V
3. TimeSplitters
4. Gradius III y IV
5. Fantavision

Ni el discreto catálogo inicial (en cuanto a calidad se refiere) ni su elevado precio de salida supusieron pega alguna para que PS2 arrasara... gracias, en parte, a su capacidad para leer DVD. A día de hoy, sigue siendo la consola más vendida de la historia y es la mejor prueba de que lo que cuenta no son los comienzos...

XBOX



Fecha: 14/3/2002
Precio de la consola en el lanzamiento: 479 euros
Precio medio de los juegos: 69 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 19



1. Halo: Combat Evolved
2. Project Gotham Racing
3. Dead or Alive 3
4. Jet Set Radio Future
5. RalliSport Challenge

Xbox puede presumir de haber gozado de uno de los conglomerados de juegos de lanzamiento más impactantes de cuantos se recuerdan. Casi una veintena de títulos estaban a disposición de los usuarios de inicio, y algunos de ellos fueron auténticos referentes en su género, como *Halo* o *Project Gotham Racing*.

XBOX 360



Fecha: 2/12/2005
Precio de la consola en el lanzamiento: 479 euros
Precio medio de los juegos: 65 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 15



1. Perfect Dark Zero
2. Kameo Elements of Power
3. Call of Duty 2
4. Project Gotham Racing 3
5. Condemned

Poco tardó en llegar Xbox 360, sólo tres años y medio después del estreno de Xbox. Y lo hizo con una buena remesa de títulos... pero que no terminaron de convencer del todo. Y es que, si bien *Condemned* y *PGR3* cumplieron las expectativas, los títulos de Rare no estuvieron a la altura, sobre todo *Perfect Dark Zero*.

PS3

Fecha: 23/3/2007
Precio de la consola en el lanzamiento: 600 euros
Precio medio de los juegos: 60 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 25



1. Sonic the Hedgehog
2. Motorstorm
3. Resistance Fall of Man
4. Virtua Fighter 5
5. Virtua Tennis 3

Uno de los lanzamientos más "recargados" de cuantos se recuerdan. PS3 llegó acompañada nada menos que por veinticinco juegos, si bien ninguno de ellos terminaba de ser rompedor. Pero su principal problema fue su PVP, 600 euros del ala, que fue demasiado elevado, a pesar de su compatibilidad con el formato Blu-Ray.

PS4

Fecha: 22/11/2013
Precio de la consola en el lanzamiento: 399 euros
Precio medio de los juegos: 60 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 26



1. Resogun
2. Killzone Shadow Fall
3. FIFA 14
4. Injustice Ultimate Ed
5. Knack

PS4 siguió los pasos de su predecesora en cuanto a su amplio catálogo de títulos disponibles desde el inicio... si bien rebajó considerablemente su PVP. Y esto se tradujo en unas ventas realmente sensacionales, hasta el punto de ser la consola más vendida en la actualidad, con casi 70 millones de unidades.

XBOX ONE

Fecha: 29/11/2013
Precio de la consola en el lanzamiento: 499 euros
Precio medio de los juegos: 60 euros
Juegos disponibles de lanzamiento: 20



1. Forza Motorsport 5
2. Dead Rising 3
3. Killer Instinct
4. Powerstar Golf
5. Ryse: Son of Rome

Siguiendo la tradición de Microsoft, Xbox One aterrizó con un surtido de títulos muy amplio y bastante apetecible, incluidas algunas exclusivas de mérito, como *Forza Motorsport 5* o *Dead Rising 3*. Pero su alto PVP (100 euros más que PS4) y todo lo relacionado con Kinect la privaron de gozar de un gran comienzo.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

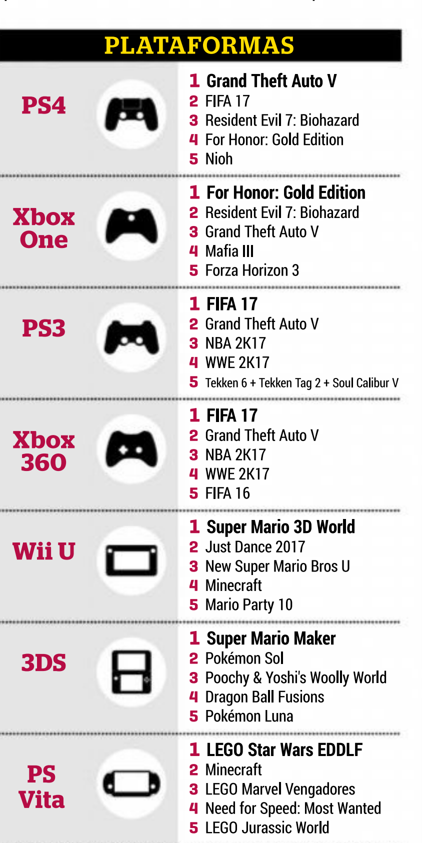
Del 1 al 28 de febrero. Datos cedidos por GFK.

Salió a finales de 2014, y encima como una remasterización, pero, más de dos años después, *GTA V* sigue siendo el rey del mambo, con casi 450.000 copias acumuladas sólo en su versión para PS4.

JUEGOS

1	**Grand Theft Auto V**	PS4
2	**FIFA 17**	PS4
3	**Resident Evil 7: Biohazard**	PS4
4	**For Honor: Gold Edition**	PS4
5	**Nioh**	PS4
6	**Super Mario Maker**	3DS
7	**Rocket League**	PS4
8	**The Division**	PS4
9	**For Honor**	PS4
10	**Pokémon Sol**	3DS

PLATAFORMAS



PS4	1 **Grand Theft Auto V** 2 FIFA 17 3 Resident Evil 7: Biohazard 4 For Honor: Gold Edition 5 Nioh
Xbox One	1 **For Honor: Gold Edition** 2 Resident Evil 7: Biohazard 3 Grand Theft Auto V 4 Mafia III 5 Forza Horizon 3
PS3	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 NBA 2K17 4 WWE 2K17 5 Tekken 6 + Tekken Tag 2 + Soul Calibur V
Xbox 360	1 **FIFA 17** 2 Grand Theft Auto V 3 NBA 2K17 4 WWE 2K17 5 FIFA 16
Wii U	1 **Super Mario 3D World** 2 Just Dance 2017 3 New Super Mario Bros U 4 Minecraft 5 Mario Party 10
3DS	1 **Super Mario Maker** 2 Pokémon Sol 3 Poochy & Yoshi's Woolly World 4 Dragon Ball Fusions 5 Pokémon Luna
PS Vita	1 **LEGO Star Wars EDDLF** 2 Minecraft 3 LEGO Marvel Vengadores 4 Need for Speed: Most Wanted 5 LEGO Jurassic World
PC	1 **Los Sims 4** 2 Overwatch 3 Los Sims 4: Urbanitas 4 World of Warcraft: Legion 5 Resident Evil 7: Biohazard

En **otros países**

JAPÓN

Del 6 al 12 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

Dragon Quest siempre es una garantía de éxito en Japón, y su último spin-off se puso al frente de la tabla de ventas en su primera semana, con 125.000 unidades.

1. **Dragon Quest Monsters: Joker 3** 3DS
2. Nioh PS4
3. Yonmegami Online: Cyber... PS4
4. Resident Evil 7: Biohazard PS4
5. Pokémon Sol y Luna 3DS



REINO UNIDO

Del 5 al 11 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

Nioh logró colocar 16.400 unidades en su primera semana a la venta en las islas británicas. Se nota que William es un samurái con raíces occidentales...

1. **Nioh** PS4
2. Resident Evil 7: Biohazard PS4
3. Grand Theft Auto V PS4
4. Grand Theft Auto V One
5. Call of Duty: Infinite Warfare PS4



EE.UU.

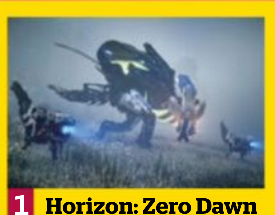
Del 5 al 11 de febrero. Datos cedidos por VG Chartz

Contando PS4 y Xbox One, *Madden NFL 17* ha vendido en EE.UU. la friolera de 3,62 millones de copias, y *NBA 2K17* se sitúa ya en los 2,91 millones. Las grandes ligas deportivas tiran mucho allí.

1. **Nioh** PS4
2. Resident Evil 7: Biohazard PS4
3. Pokémon Sol y Luna 3DS
4. Madden NFL 17 PS4
5. NBA 2K17 PS4



VUESTROS **FAVORITOS**



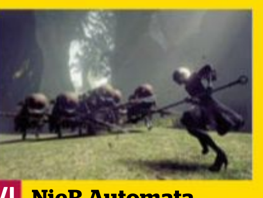
1 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



2 **Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



3 **Resident Evil 7: Biohazard**
PS4 - Xbox One - PC



4 **NieR Automata**
PS4 - PC



5 **Ghost Recon: Wildlands**
PS4 - Xbox One - PC

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Zelda: Breath of the Wild Switch - Wii U	**Horizon: Zero Dawn** PS4	**NieR Automata** PS4 - PC	**For Honor** PS4 - Xbox One - PC	**Ghost Recon Wildlands** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	97 / 100 *«Breath of the Wild es una leyenda que da un nuevo sentido a la palabra 'libertad'»*	95 / 100 *«Un nuevo amanecer para Guerrilla que engarza lo ancestral y la ciencia ficción»*	93 / 100 *«Una verdadera obra de arte: todo rezuma buen gusto y una personalidad propia»*	78 / 100 *«Es capaz de lo mejor y de lo peor, pero su sistema de combate es profundo y divierte»*	82 / 100 *«Su multijugador cooperativo ofrece momentos realmente inolvidables»*
IGN Web líder en Reino Unido	10 / 10 *«Una clase magistral de diseño de mundos abiertos que reinventa una saga treintañera»*	9,3 / 10 *«Su misterio principal lleva a una madriguera de conejo con un sorprendente final»*	8,9 / 10 *«Un bello, alocado y divertido viaje marcado por ideas chifladas y una gran jugabilidad»*	8 / 10 *«Su profundo sistema de combate te hace sentir mejor cuanto más juegas»*	7,9 / 10 *«Es un shooter militar repetitivo, pero lo salva su cooperativo, lleno de excentricidades»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	10 / 10 *«Breath of the Wild marca un nuevo cénit para las experiencias en mundos abiertos»*	8,75 / 10 *«Puede que no sea una revolución, pero es una aventura pulida y muy convincente»*	7,75 / 10 *«Su historia merece la pena, pese a los fallos, pero está enterrada a gran profundidad»*	8,25 / 10 *«Cuando funciona todo, te hace sentir como un guerrero imparable»*	8,25 / 10 *«Su variado cooperativo táctico hace que sea una experiencia singular»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	10 / 10 *«Un hito para la saga Zelda y el juego más impresionante que ha hecho Nintendo»*	9 / 10 *«Horizon es uno de los mejores juegos de mundo abierto de esta generación»*	9 / 10 *«Un excitante viaje que da cuenta de que Platinum y Yoko Taro son unos genios»*	8 / 10 *«Sus peleas cuerpo a cuerpo son de lo más satisfactorio de los últimos años»*	7 / 10 *«Es normalito como shooter táctico y su mapa se siente como una ocasión perdida»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	10 / 10 *«Un juego que evoca sentimientos que no vivíamos desde hacía veinte años»*	9 / 10 *«La visión de Guerrilla de los mundos abiertos no se queda nunca sin ideas frescas»*	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	40 / 40	36 / 40	39 / 40	35 / 40	34 / 40
NOTA MEDIA	**100**	**91**	**89**	**82**	**80**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

1

PS4
Spider-Man
Sólo con que se parezca un poco a *Sunset Overdrive*, el Hombre Araña de Insomniac puede ser un pelotazo.
FECHA Sin confirmar

2

PS4
The Last of Us: Part II
Va para largo, pero el juego de Naughty Dog va a ser un habitual de esta sección.
FECHA Sin confirmar

3

PS4
God of War
No tiene fecha, pero ojalá el dios de la guerra y su hijo no demoren su llegada más allá del próximo otoño.
FECHA Sin confirmar

4

PS4
Days Gone
El fenómeno zombi tendrá una nueva vertiente con esta exclusiva de PS4, en la que seremos un motero.
FECHA Sin confirmar

5

PS4 - One
Red Dead Redemption 2
Esta superproducción de vaqueros de Rockstar promete dejarnos de piedra.
FECHA Otoño

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 Uncharted 4: El desenlace del ladrón
PS4


7 Nioh
PS4


8 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC


9 Mario Kart 8
Wii U


10 BioShock: The Collection
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

MUNDOS ABIERTOS

Hay muchas formas de entender la creación de grandes escenarios, un arte muy desafiante, así que repasamos algunos de los mayores exponentes que ha habido nunca en la industria.









10 Forza Horizon 3

Sagas como *Burnout*, *Test Drive* o *Need for Speed* contribuyeron a popularizar los arcades de velocidad en mundo abierto, y Playground Games sublimó la fórmula creando una subserie de *Forza*. Su tercera entrega es la mejor: ambientación en Australia, ciclo día-noche, efectos de lluvia, coches muy detallados, un gran control...

- **CONSOLA** Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** Microsoft
- **AÑO** 2016
- **NOTA HC 303** 95

9 Far Cry 3

Ubisoft ha apostado fuerte por los mundos abiertos en la última década. *Assassin's Creed*, con sus ciudades históricas, se lleva la palma, pero *Far Cry* no le va a la zaga, y la tercera entrega dejó un gran sabor de boca. Su naturaleza salvaje, su caza, la creación de objetos o los villanos dementes son una especie propia de sandbox.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Ubisoft
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 256** 91

8 Borderlands 2

Gearbox hizo un sandbox con forma de shooter y RPG y le añadió un cooperativo para cuatro jugadores, una fórmula que han seguido *Destiny* o *The Division*, pero sin tanta pegada. Sus diferenciados personajes, su saqueo de equipamiento, sus gráficos cel shading, su hilarante humor o sus trabajadas expansiones no tienen rival.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** 2K Games
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 254** 94

7 Yakuza 5

La saga de mafiosos ideada por Toshihiro Nagoshi nos traslada a recreaciones muy fieles de las principales ciudades de Japón, con un argumento brutal apoyado en kilométricos vídeos y en unos personajes muy carismáticos. No sólo eso: los combates a lo beat'em up, los minijuegos o las estrambóticas misiones secundarias son inigualables.

- **CONSOLA** PS3
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 294** 93

6 World of Warcraft

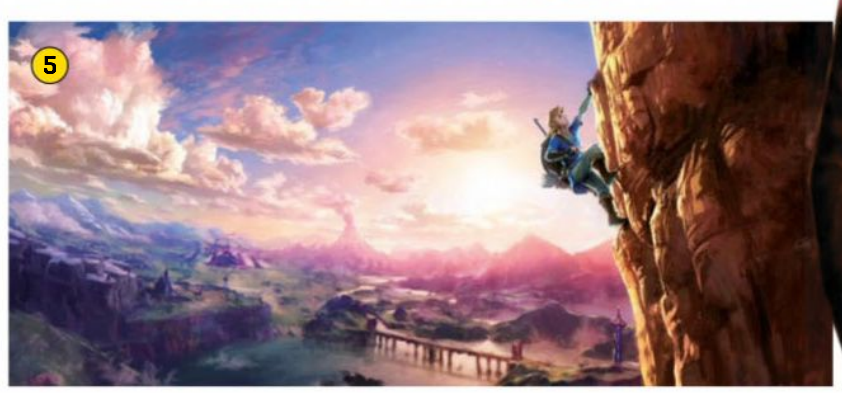
Todo lo que Blizzard toca se convierte en oro, y este juego es el perfecto ejemplo, pues, más de una década después de su salida, sigue recibiendo expansiones, y eso que requiere pagar una suscripción. Su concepto de rol masivo online (MMORPG) ha sido imitado por otras sagas, incluso *Final Fantasy*, pero sigue siendo el rey.

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Blizzard
- **AÑO** 2005











5

The Witcher 3: Wild Hunt

Es poco habitual ver juegos inpirados en obras literarias, pero la saga de Geralt de Rivia es el perfecto ejemplo de lo que debe ser un RPG hoy en día, con permiso de *Skyrim* o *Fallout*. Las decisiones repercuten en más de veinte finales, y cada misión secundaria hace que el mundo se sienta vivo.

- **CONSOLA** PS4 - Xbox One - PC
- **COMPAÑÍA** CD Projekt RED
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 287** 95

4

Legend of Zelda: Breath of the Wild

La mayor leyenda de la historia de los videojuegos se ha reinventado con una entrega de verdadero mundo abierto, sin cortes y con un reino de Hyrule de dimensiones descomunales. Nintendo se ha tomado su tiempo para que el proyecto fuera intergeneracional, pero mucho de lo que hace Link aquí es inaudito.

- **CONSOLA** Switch - Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 309** 97

3

Super Mario 64

Veinte años antes que a Link, Nintendo ya le enseñó a su fontanero estrella la vía de los mundos abiertos. Acostumbrados a sus brincos con scroll lateral, el salto a los escenarios poligonales fue un hito tal que ni siquiera nos atrevimos a puntuarlo. Aún tenemos pesadillas con lo difícil que era conseguir algunas de las 120 estrellas.

- **PLATAFORMA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 66** --

2

Grand Theft Auto San Andreas

El género del sandbox le debe lo que es hoy en día a *GTA*, un fenómeno que eclosionó en la generación de PS2, con sus ciudades reales de Estados Unidos o su polémica violencia. Esta entrega está considerada la mejor, gracias a su descomunal recreación de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas. Puro Rockstar.

- **CONSOLA** PS2 - Xbox - PC
- **COMPAÑÍA** Rockstar
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 159** 97

1

Shenmue

Para varios miembros de la redacción, es el mejor juego de la historia, por eso la obra de Yu Suzuki preside la lista. Jamás una aventura se había sentido tan real. Hasta la fecha, casi nadie ha replicado su peculiar propuesta de exploración conversacional, combates a lo *Virtua Fighter* o quick time events, y eso dice mucho de lo especial que es.

- **CONSOLA** Dreamcast
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 111** 98

RETRO HOBBY
REPORTAJE

Por Francisco Javier Cabal

PUNCH-OUT!! EL MITO DEL RING

A pesar de sus dificultades iniciales, Nintendo también dio el golpe en los salones recreativos a principios de los 80. En concreto, con *Punch-Out!!*, un único e inolvidable arcade de boxeo...

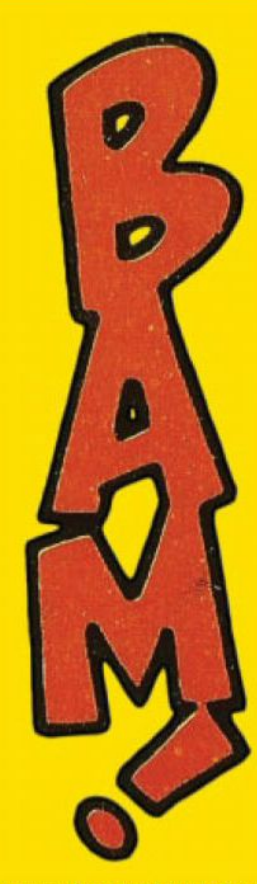
Los inicios de Nintendo en los salones recreativos son bien conocidos: aparte de lanzar alguna que otra infumable recreativa, como *Computer Othello* en 1979, su primer gran éxito vino precedido de un importante fracaso comercial que casi dejó en la ruina a la división americana. El hardware de *Radar Scope*, el fiasco, fue la base de *Donkey Kong*, un gran éxito que contó con varias entregas. Lo que, quizá, no es tan conocido es que, debido al éxito de la serie *Donkey Kong*, Nintendo acabó encontrándose con un importante excedente de monitores, pedidos en base a las expectativas de venta. ¿La solución? Crear un juego que utilizara dos monitores en el mismo mueble, cada uno mostrando una imagen distinta. ¿Podéis imaginar cuál fue? Efectivamente, el primer *Punch-Out!!*, un arcade de boxeo que, aparte de por sus dos pantallas, destacó por muchas otras virtudes, como seis púgiles rivales de enorme tamaño (e inolvidable personalidad) y una jugabilidad única, que, por momentos, flirteaba más con la habilidad y el puzle.

Como podéis ver más abajo, *PO* tuvo secuela y spin-off (basado en los pulsos). Pero su mayor reto, que, al mismo tiempo, acabaría siendo su mayor éxito, fue la versión doméstica, la que este año celebra su trigésimo aniversario.

Del salón... al comedor

Genyo Takeda, el responsable de las versiones recreativas, fue también el encargado de adaptarlo al sistema doméstico de Nintendo. Pero claro, desde el primer minuto, supo que no podía ser una adaptación directa por las limitaciones en todos los frentes, desde el hardware a las restricciones del propio cartucho. Así, por el camino, se quedaron las voces digitalizadas (por ejemplo, la del árbitro Mario) o, incluso, algunos personajes, como Bear Hugger, se quedaron fuera porque era imposible recrearlos con el mismo nivel de detalle (fue sustituido por el no menos carismático King Hippo).

Pero el primer "gran" cambio vino motivado por la perspectiva del juego. NES era incapaz de recrear unos púgiles tan enormes y, mucho más, de dibujar a un protagonista "transparente" del que sólo vemos una escueta rejilla (o "wire-frame"). En su lugar, Genyo y su equipo se sacaron de la manga una genialidad que, hoy día, sigue siendo una de las señas de identidad del juego: la desproporcionada diferencia de tamaño entre nuestro boxeador (llamado Little Mac desde esta entrega), y los contendientes. Little Mac pasó a ser un "tirillas" por exigencias de guión, para que pudiéramos ver claramente tanto a los oponentes como a



TRAYECTORIA DE UN CAMPEÓN

Punch-Out!! no es una de las sagas más prolíficas de Nintendo, pero eso no le ha impedido que cada nueva entrega sea motivo de celebración. En esta cronología, se ha quedado fuera el juego de NES, que cumple 30 años en octubre y es el tema central del reportaje...

1983 — PUNCH-OUT!!
★Recreativa ★Nintendo



El juego original contaba con dos monitores (cada uno con imágenes y sonido independientes), que provenían de excedentes de la serie *Donkey Kong*. El enorme tamaño de los sprites fue algo revolucionario para su época.

1985 — SUPER PUNCH-OUT!!
★Recreativa ★Nintendo



Una secuela que era prácticamente idéntica en lo jugable (con el añadido de técnicas como agacharnos pulsando arriba en el stick). Introdujo algunos púgiles míticos de la serie, como Bear Hugger, Dragon Chan... y más.

ARM WRESTLING
★Recreativa ★Nintendo



Un spin-off centrado en los duelos de pulsos. El hardware es el mismo que en *Punch-Out!!*, con dos pantallas, e, incluso, algún contendiente repitió papel como rival. Fue la última recreativa desarrollada por Nintendo "en solitario".

FRANK BRUNO'S BOXING
★Spectrum, C64 y Amstrad ★Elite



Editado sólo en Europa, se desconoce si es producto licenciado o un acto de cara dura. Sólo conserva los tres primeros púgiles de la recreativa *Super Punch-Out!!*, pero con nombres cambiados. La jugabilidad es prácticamente idéntica.



CUMPLE 30 AÑOS

Genyo Takeda tiró de ingenio para superar las limitaciones técnicas del hardware de NES

sus ataques por encima de su cabeza. Y es algo fundamental, ya que, lejos de ser un juego de boxeo al uso, estamos ante un arcade de manejo sencillo, pero que requiere altas dosis de paciencia, "timing" y reflejos para dominarlo por completo, porque, muy a menudo, los combates, en realidad, son puzles, en los que debemos movernos de una forma precisa o en el momento justo para lograr impactar nuestros directos.

De hecho, respecto a la recreativa, la jugabilidad se enriqueció con numerosos añadidos. Aparte de las fintas hacia los lados, podíamos agacharnos o lanzar directos de izquierda y derecha tanto al cuerpo como a la cara, y todo ello, gobernado por un sistema de resistencia —o corazones— que nos penalizaba al fallar los ataques y que nos premiaba con estrellas al conectar ciertos golpes. Cada estrella nos permitía realizar un demoledor uppercut, el golpe más dañino del juego y, a menudo, imprescindible para que el oponente besara la lona. Como en el boxeo real, muchos combates los ganábamos por KO o KO técnico (caer tres veces).

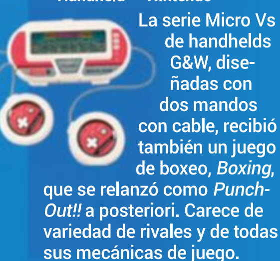
A por el campeón...

Estos cambios en la jugabilidad —por el camino, se quedó la barra "power" de la coin-op, que rellenábamos encadenando golpes y que nos permitía ejecutar los uppercuts— no fueron los únicos añadidos. Los combates estaban hilvanados por la historia de superación de Little Mac y aderezados con diálogos entre los asaltos. Tampoco faltó la música, que se añadió durante los combates y que se sumó a los temas de dominio »

1988

GAME & WATCH MICRO VS PUNCH-OUT

★Handheld ★Nintendo



La serie Micro Vs de handhelds G&W, diseñadas con dos mandos con cable, recibió también un juego de boxeo, *Boxing*, que se relanzó como *Punch-Out!!* a posteriori. Carece de variedad de rivales y de todas sus mecánicas de juego.

1992

POWER PUNCH II

★NES ★American Softworks Corp.



Tras el éxito de *Punch-Out!!* en NES, Beam Software empezó a diseñar una secuela, que llevaría a Tyson a medirse con aliens. Olía tan mal que Nintendo optó por no editarlo... y salió al mercado como *Power Punch II*, sin existir el primero.

1994

SUPER PUNCH-OUT!!

★SNES ★Nintendo



Para muchos, el cénit de la serie. Más variedad de púgiles, más circuitos y recuperó mecánicas jugables de las recreativas como la barra de "poder" para poder ejecutar los ganchos o, incluso, un modo "time attack".Y eso, sin hablar de sus bellísimos gráficos...

2009

PUNCH-OUT!!

★Wii ★Nintendo



La última entrega "oficial" de la serie recuperó el espíritu original de NES (no faltaron las estrellas, por ejemplo) e, incluso, su plantel de luchadores, junto a otros de *SPO* o añadidos como Donkey Kong. Se podía jugar con control de movimiento.

DOC LOUIS.S PUNCH OUT

★Wii ★Nintendo



Los miembros del club Nintendo de EE.UU. pudieron acceder a esta descarga que no llegó a Europa. Se trataba de una especie de precuela, que nos permitía luchar contra el entrenador de Little Mac, en tres modos distintos. Una curiosidad.



TUMBAR A TYSON no es sencillo. Sin ayuda, puede llevar bastantes días...



DOC LOUIS

EL ENTRENADOR. Esta leyenda del boxeo pixelado no sólo es el mentor de Little Mac, sino también su consejero en el cuadrilátero.

» publico que estaban presentes en la recreativa, como "La Marsellesa", "La Cabalgata de las Valquirias" de Wagner o "Carmen" de Bizet, que servían para ambientar la presentación de los contendientes. También se introdujo un sistema de passwords para conservar nuestros avances, ya que el cartucho no contaba con pila.

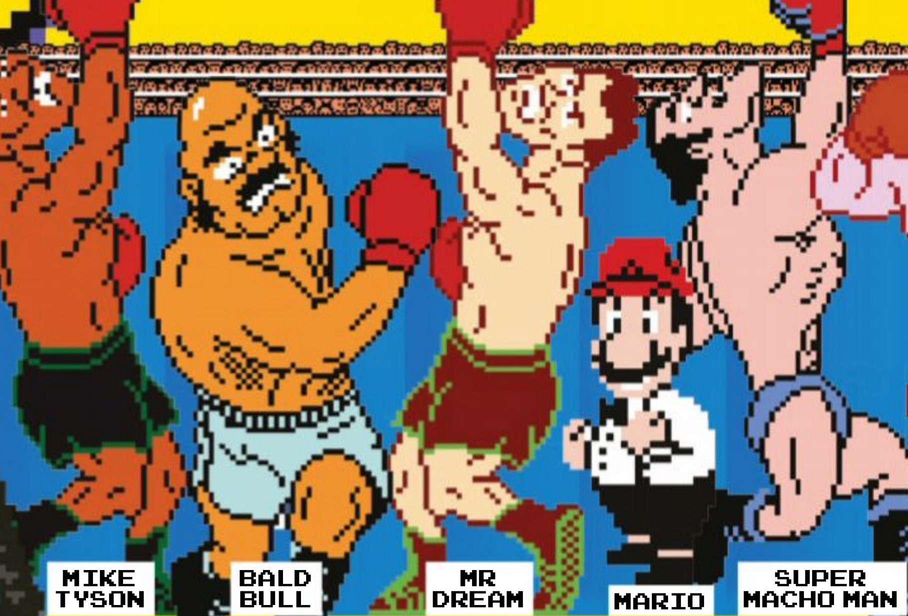
Pero, sin lugar a dudas, el añadido de mayor importancia fue el fichaje de Mike Tyson. A finales de los 80, ya era tendencia que algunos deportistas de élite fueran la imagen de portada de un juego (como John Madden). Cuenta la leyenda que la idea de fichar a Tyson se le ocurrió a Minoru Arakawa, el presidente de Nintendo of America (y yerno del legendario presidente de la compañía, Hiroshi Yamauchi), tras ver una velada del púgil. Firmaron el contrato en el mejor momento del boxeador e, incluso, incluyeron una carta del púgil con cada copia del juego (al menos en EE.UU.), con la que Tyson quería infundir coraje a la juventud, con proclamas como que no hay que tener miedo del rival, aunque sea más grande que nosotros. Venía que ni pintado para el juego...

Un diseño único

Tanto Mike Tyson como el resto de púgiles fueron diseñados por Makoto Wada (en algunos casos, retomando el trabajo de Miyamoto para la recreativa original), otro veterano de Nintendo que ha trabajado en clásicos de Nintendo, como *StarTropics* o *Pilotwings 64*. Sus diseños, con la sensibilidad actual, podrían interpretarse como sesgados o, incluso, racistas, por las referencias directas a las nacionalidades que se representan. Soda Popinski, el púgil ruso, viste de rojo y le encantan el frío y el alcohol; Piston Honda —en

UNOS RIVALES INOLVIDABLES

Si la serie *Punch-Out!!* tiene algo que la hace única, ese algo son sus rivales. Más allá de sus simples y adictivas mecánicas de juego, la arrolladora personalidad de los púgiles rivales rebosa clichés por los cuatro costados. No faltan el púgil "torero" y español, la metódica y mostachuda mole militar alemana, un estereotípico hindú... Hasta con los nombres, Nintendo se permitió ciertas licencias y guasas.



CAMEOS... Y COPIETEOS DESTACABLES

CAMEOS. En *Animal Crossing* de Cube, podíamos acceder al juego de NES. En *Fight Night Round 2*, Little Mac era un púgil exclusivo de GameCube. En juegos de minijuegos, como *WarioWare*, *Punch-Out!!* ha sido un fijo. O en *Smash Bros*, donde Little Mac ha sido un luchador más. *Captain Rainbox* nos invitaba a ayudar a adelgazar a Little Mac.


ANIMAL CROSSING


FIGHT NIGHT ROUND 2


WARIO WARE SMOOTH MOVES


SUPER SMASH BROS.

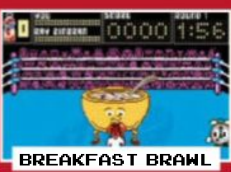

CAPTAIN RAINBOW



NES REMIX

COPIETEOS. El estilo de juego de *Punch-Out!!* ha creado verdaderas legiones de imitadores. Algunos de los más recientes —y locos— han tenido que ver con Scott Pilgrim (fue una app gratuita para promocionar la peli) o Breakfast Brawl, donde luchamos contra cereales y otros desayunos.


SCOTT PILGRIM.S PUNCH OUT


BREAKFAST BRAWL













Passwords, historia de fondo o música fueron sólo algunos de los añadidos para NES

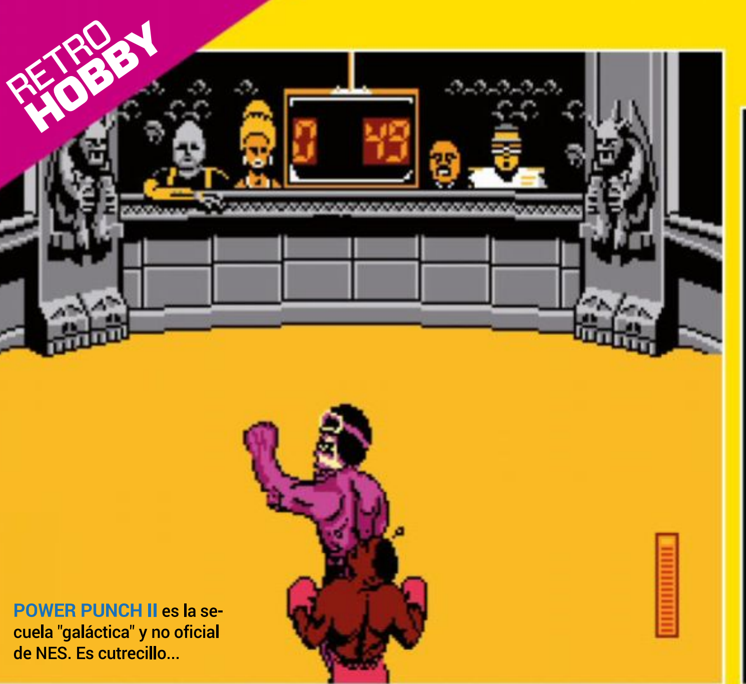
clara referencia al fabricante de coches nipón— habla del honor, de los samuráis y hace reverencias; Bad Bull, cuyo nombre deriva de Estambul, es un religioso turco ("Allah ackbar" incluido); Don Flamenco es un español amante de las mujeres, más preocupado por su pelo que de otra cosa. O Great Tiger, un hindú con turbante, que vive en una casa parecida al Taj Mahal y en cuya esquina tiene una piel de tigre. Imaginad la que se liaría si se lanzara hoy un juego con unos personajes así...

Por si esto fuera poco, cuenta la leyenda que utilizaron el personaje de Mario (recordamos, en su papel como árbitro) sin pedir permiso a Shigeru Miyamoto, el creador del fontanero... ¿Se enfadaría? Eso no ha trascendido.

Tres millones de copias

El reclamo de Tyson y su enorme calidad jugable bastaron para que tuviera una brutal demanda en EE.UU. La cadena "estrella" en aquella época, Toys'R Us, no daba abasto... y remesa de cartuchos que entraba al almacén, remesa que volaba. En EE.UU., se lanzó en octubre de 1987 y, en las Navidades de ese año, fue complicado conseguir el cartucho. Un éxito que, a nivel mundial, se estima que pudo vender cerca de los 3,1 millones de copias. Nada mal para un juego de boxeo de los años 80. »

SODA POPINSKI · VON KAISER · GLASS JOE · MR SANDMAN · KING HIPPO · GREAT TIGER · DON FLAMENCO · PISTON HONDA



POWER PUNCH II es la secuela "galáctica" y no oficial de NES. Es cutrecillo...

MR. DREAM fue el reemplazo de Tyson cuando se reeditó el juego sin el púgil en portada.



» Pero, en 1987, la vida comercial del juego no había hecho nada más que empezar. *Punch-Out!!* para NES/Famicom, tuvo tres versiones distintas (diferencias PAL/NTSC aparte), cada una con pequeños matices y diferencias. En 1990, el juego se volvió a reeditar... pero, esta vez, sin rastro del famoso púgil. La rumorología popular dice que se debió a que Tyson estaba encausado judicialmente por una violación... pero es falso. Ese hecho tuvo lugar en 1991 y la no renovación del contrato se debió a que la carrera del astro estaba ya en declive y, dos, a que sus excesos no estaban en sintonía con la imagen familiar que Nintendo quería dar. En lugar de buscar a otro boxeador, lo que hicieron fue sacarse de la manga a un púgil ficticio, Mr. Dream, un personaje que, en la práctica, conservaba prácticamente los mismos movimientos que Tyson en la anterior edición del juego.

El oro del campeonato

La tercera y última versión del juego fue exclusiva de Japón, y estuvo limitada a 10.000 cartuchos. Fue una edición especial que se regaló en un concurso para probar la conectividad online de Famicom. Se trató de un cartucho dorado, con manual de instrucciones y una caja distintos al resto de versiones. Luego, a nivel de código, también había diferencias, como animaciones distintas, la ausencia de los créditos finales o la presencia de Super Macho Man como último rival. A la hora de jugar, era, con permiso de los coleccionistas, más o menos lo mismo.

A partir de ahí, su leyenda se extendió tanto que bien podría dar para un libro... y eso que no es una de las series más prolíficas de Nintendo. Un estudio externo empezó a trabajar en la secuela, con Tyson participando en un torneo de boxeo galáctico. La idea era tan mala que Nintendo optó por descartarla... aunque el juego, finalmente, salió con otro nombre (*Power Punch II*) y con otro editor. Hubo que esperar unos cuantos años para que la serie volviera, esta vez a Super Nintendo. Mejores gráficos, más modos, más rivales y algunos cambios en las mecánicas de juego convirtieron a esta entrega en un nuevo clásico, justo a tiempo para

La saga se „despidió„ en Wii hace casi una década. ¿Volveremos a ver algún día un nuevo Punch-Out!!?

CURIOSIDADES Y RAREZAS
COMO PARA LLENAR UN RING

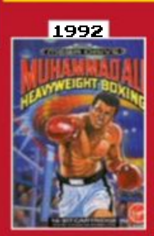
Punch-Out!! ha acumulado multitud de curiosidades. Una de las primeras llegó con la reedición del juego, en 1990. **1** Tyson estaba en pleno declive y Nintendo optó por no renovar el contrato para reeditar el juego y, por eso, desapareció de la carátula. **2** El juego tuvo una edición dorada, como premio por participar en un campeonato nipón (hubo 10.000 copias). **3** *Knock-Out!!* es el nombre de una copia pirata brasileña. **4** La autocensura de Nintendo hizo que algunos nombres de la recreativa se cambiaran. Vodka Drunkenski pasó a ser Soda Popinski. **5** *Punch-Out!!* salió en la portada de la revista Boxing 90, con el púgil que dejó KO a Tyson (Buster Douglas) y un titular chispeante ("he wasn't playing games"). **6** En Japón, el título contó con varias guías, mitad manga, mitad estrategia de juego, la mar de simpáticas. **7** Hitmonchan, el único Pokémon boxeador, es el número 107 en honor a Little Mac y sus 107 libras de peso. **8** Entre el público de la recreativa, es posible encontrar a Mario, Luigi, Donkey Kong y DK Jr. **9** Algunos fans han llegado a crear muñecos "custom" de los púgiles de la serie. **10** En 1987, tuvo merchandising oficial: muñecos, cómics...



OTROS ASTROS DEL BOXEO CON JUEGO

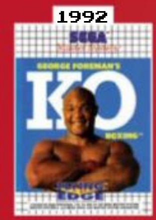
Puede que el boxeo no sea un deporte tan mayoritario como el fútbol en Europa o el béisbol en EE.UU., pero eso tampoco ha impedido que numerosas estrellas del pugilismo hayan copado las portadas de algunos juegos. Mike Tyson fue uno de los primeros, pero, en 1992, hubo una especie de "epidemia" y casi todos los lanzamientos del género recuperaron algunos nombres famosos, algunos incluso retirados.

1992



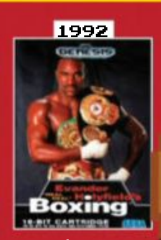
★ Muhammad Ali Heavyweight Boxing ★ Mega Drive

1992



★ George Foreman's KO Boxing ★ Multiplataforma

1992



★ Evander Holyfield Boxing ★ Mega Drive y Game Gear

SUPER PUNCH OUT!!. En Super Nintendo, la saga dio un espectacular salto gráfico.





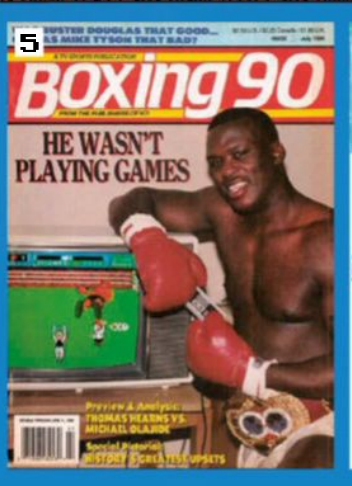
el décimo aniversario de la serie (en concreto, de la recreativa original).

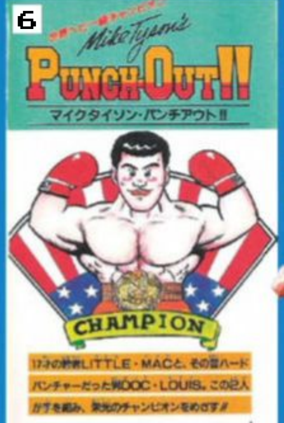
A partir de ahí, la serie se ha centrado más en los cameos de Little Mac en otros juegos y las apariciones esporádicas en recopilatorios como *WarioWare* o *NES Remix*. Hubo que esperar hasta 2009 (¡quince años!) para paladear una nueva entrega en Wii, que "fusilaba" el espíritu del original de NES en casi todos los sentidos...

¿Colgará los guantes?

Poco a poco, nos vamos acercando ya a una década sin un nuevo *Punch-Out!!*. Little Mac no faltó a la cita en el último *Super Smash Bros.*, pero, más allá de eso, no ha vuelto a protagonizar un juego en solitario. La llegada de Switch parecía una oportunidad de lujo, pero lo cierto es que el hueco pugilístico, al menos por lo pronto, lo va a ocupar *ARMS*, una propuesta similar... y, al mismo tiempo, distinta, que, de primeras, apostará por un control por movimiento y unos combates aún más arcades, con brazos "extensibles".

Sólo Nintendo sabe si Little Mac y su elenco de rivales volverán algún día a alguna de sus consolas, sea Switch u otra futura máquina. Dada su incombustible capacidad para divertir, incluso treinta años después, bien merecería un nuevo combate de revancha... ■







AÑO 1989 **COMPAÑÍA** Sega **FORMATOS** Recreativa, Mega Drive, Master System, ZX, Amstrad, C64, Amiga y Atari ST

SHADOW DANCER

EL PERRO, EL MEJOR AMIGO DEL NINJA

Aunque es secuela directa de *Shinobi*, *Shadow Dancer* podría considerarse la versión 2.0 del clásico de 1987. La mecánica de ambas placas era muy parecida. Si en *Shinobi* nuestro objetivo era rescatar a una serie de críos en cada nivel, en la coin-op de 1989 nuestra labor consistía en desactivar bombas. Hasta nos recompensaban de la misma manera al recoger al último crío/explosivo: armas potenciadas, capaces de tronchar al enemigo a la primera. La gran innovación de *Shadow Dancer* radicaba en el perro que acompañaba al ninja protatonista, Hayate (hijo de Joe Musashi, el héroe del *Shinobi* original). Con pulsar abajo en la palanca, junto al botón de disparo, podíamos azuzar al perrete hacia el enemigo más cercano, neutralizándolo durante unos preciosos segundos, a menudo esenciales cuando te veías rodeado por varios fulanos. La fórmula del *Shinobi* original era tan buena, y el diseño de los niveles de *Shadow Dancer* tan diábolico, que a los chavales de la época nos dieron igual las semejanzas entre ambos títulos. Hayate y su chuchín arrasaron en bares y salones recreativos por igual.

El Team Shinobi, en toda su gloria

Shadow Dancer era inflexible: un solo impacto bastaba para devolverte al principio de cada nivel, algo que pasaba muy a menudo en una recreativa que exigía memorizar la aparición de cada enemigo, lo que se complicaba aún más en el caso de los ninjas rivales (de varios colores, que reflejaban su peligrosidad), ya que éstos aparecían por sorpresa, liquidándote de un certero tajo. El boca a boca y el ver cómo le había ido al jugador anterior, mientras hacíamos cola en la recreativa, fueron nuestra mejor guía a la hora de superar unos niveles tan puñeteros como hermosos. El Team Shinobi aún no había dado el salto a las consolas, y sus diseñadores demostraron una vez más su talento... y su chifladura sobre aquella placa System-18 (la misma que daría vida, un año más tarde, a *Alien Stom*). Si *Shinobi* nos sorpren-

EL LEGADO DE MUSASHI

Shinobi solo tuvo dos entregas en recreativa, pero gozó de una larguísima trayectoria en consolas...

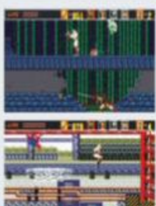
1987



SHINOBI

Aunque su mecánica se parecía sospechosamente a la de *Rolling Thunder* (Namco, 1986), *Shinobi* nos enamoró desde la primera partida. Era duro, pero justo, y muy divertido.

1989



THE REVENGE OF SHINOBI

El ninja de Sega debutó en MD con una auténtica obra maestra. Colosal BSO de Yuzo Koshiro y cameos locos de Spider-Man, Rambo, Batman y Godzilla.

1990





THE CYBER SHINOBI

Un auténtico horror que debería ser evitado por cualquier usuario de Master System. El port del *Shinobi* original para la 8-bit de Sega le da un millón de vueltas.

Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis



Shadow Dancer no daba un segundo de respiro, ni siquiera en su primera fase, el aeropuerto. Si no estabas bien atento, podías perder una vida, ya fuera por un balazo o por una puñalada por la espalda.





EN **SHADOW DANCER,** COMBATÍAMOS ¡CONTRA UN TREN!





dió por los grafitis con el retrato de Marilyn Monroe o aquel primo de Spider-Man que se descolgaba por las paredes, *Shadow Dancer* nos hizo enfrentarnos... ¡contra un tren! Por no hablar de su espectacular, y no menos delirante, fase de bonus.

La saga *Shinobi* se despidió de los recreativos por todo lo alto, para vivir una segunda juventud en las consolas de Sega, que recibirían sus correspondientes ports de *Shadow Dancer*. El de Master System se parecía a la placa, mientras que MD recibió una versión radicalmente distinta en cuanto al diseño de fases, pero conservando al perrete y su mecánica. No podía ser de otra forma.

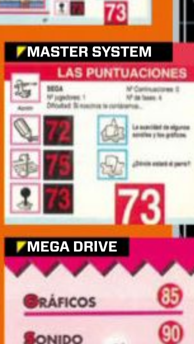
ASÍ LO **VIVIMOS**

HOBBY CONSOLAS 2 y 3 **AÑO** 1991-92



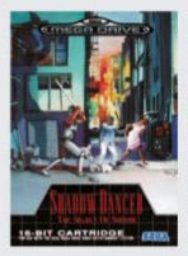
LOS DOS ports de *Shadow Dancer* fueron puntuados por separado en las páginas de HC, con un mes de diferencia. El de MS era más fiel a la recreativa, aunque el perro no aparecía más que para atacar a nuestros enemigos (algo que recalcamos en la ficha). La versión de MD nos entusiasmó mucho más, como quedó reflejado en un generoso 90. Menos mal que no puntuábamos las carátulas...

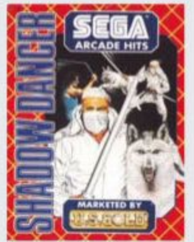
MASTER SYSTEM



MEGA DRIVE

GRÁFICOS 85
SONIDO 90
JUGABILIDAD 91
TOTAL 90





¡MALDITOS **GAIJINES!**

Una vez más, el precioso arte de la versión japonesa fue mancillado por incompetentes diseñadores occidentales, empeñados en colarnos auténticas abominaciones, como la carátula occidental de la versión de MD o la que usó U.S. Gold para las versiones domésticas. Fijaos bien: el perro parecía un mandril.

1991

G.G. SHINOBI

La saga visitó Game Gear en sendas entregas, a cual más genial. Lo mejor, la mecánica de elegir diversos ninjas y la música de Koshiro.

1993



SHINOBI III
RETURN OF THE NINJA MASTER

Toda una demostración de lo que podía dar de sí la MD en manos de buenos grafistas. Espectacular, divertido y bastante correoso.

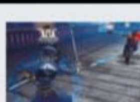
1995



SHINOBI X

Uno de los primeros lanzamientos para Saturn, con escenas FMV con actores reales y gráficos digitalizados. Es tan marciano como adorable.

2002



SHINOBI

Sega intentó revitalizar la saga, llevándola al terreno de los escenarios poligonales 3D en plena fiebre de PS2. No estuvieron finos...

TREASURE

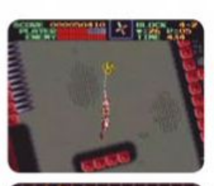
LA CONJURA DE LOS GENIOS

Érase unos empleados de Konami que, un día, decidieron ir por libre... y acabaron revolucionando toda la industria.

Estaban cansados de trabajar en secuelas para Konami y decidieron volar por libre, en pos de proyectos más personales. Así se las gastaban los fundadores de Treasure, la desarrolladora japonesa que ha trabajado para las grandes de la industria, pero siempre bajo sus reglas y con un aplastante dominio de cada hardware. Hubo una época en la que el logo de Treasure, durante el arranque de un juego, suponía la promesa de que algo muy grande estaba a punto de desfilar ante nuestros ojos.

Empezar con un bang y seguir hacia arriba

Incluso hoy en día, no es fácil averiguar en qué juegos de Konami dejó su huella el equipo fundador de Treasure, aunque se sabe que participó, de una manera u otra, en el desarrollo de joyas del calibre de *Super Castlevania IV* o *Axelay*. Tras participar en el desarrollo de recreativas y títulos para diversas plataformas de Nintendo (Game Boy, NES, SNES), esta buena gente decidió, un día, abandonar Konami para fundar su propia compañía, en el verano de 1992, llamando la atención de la, por aquel entonces, poderosa Sega. Treasure seguiría siendo un estudio independiente, pero ejercería de second party en siete lanzamientos exclusivos para los sistemas de Sega. El primero de ellos, *Gunstar Heroes* (1993), supuso un auténtico bombazo, debido a su prodigioso uso del hardware de Mega Drive, desplegando efectos gráficos que, hasta entonces, parecían inalcanzables para la consola de Sega. El talento y la personalidad de Treasure se apreciaron, incluso, en un producto creado con evidentes fines publicitarios, como era *McDonald's Treasure Land Adventures* (1993), aunque fuera el título más flojo de los cartuchos de MD creados por el estudio, que nos brindaría genialidades técnicas del calibre de *Dynamite Headdy* (1994), *Alien Soldier* (1995) y *Light Crusader* (1995), aunque, en Occident, nos perdimos su monumental *Yū Yū Hakusho: Makyō Tōitsusen* (1994), inspirado en el célebre anime. *Guardian Heroes* (1996) supuso el salto de Treasure a los 32 bits, tras el cual comenzaron a experimentar los cantos de sirena de otras compañías y otras plataformas, además de las de Sega. En la página de la derecha, hay algunos ejemplos. ¿Y qué es de Treasure actualmente? Tras firmar *Gaist Crusher* (2013) y *Gaist Crusher Gold* (2014) en 3DS, bajo el sello de Capcom, el jefe del estudio declaró su intención de dar el salto a Steam y desarrollar para PC. Ojalá vuelvan pronto a las consolas. Los necesitamos.





HIJOS DE KONAMI

Treasure jamás ha querido desvelar en qué títulos de Konami trabajaron sus fundadores, pero sabemos que, entre ellos, se cuentan la recreativa de *Aliens*, *Super Castlevania IV* o *Axelay*. Y no nos sorprende.

DOCE MUESTRAS DEL TALENTO DE TREASURE

Ha sido difícil elegir sólo doce juegos de la extensa, y gloriosa, carrera de Treasure. Se ha quedado fuera mucha joya, pero creemos que ésta es la docena perfecta, la que no tiene ni un huevo roto...



GUNSTAR HEROES

SEGA / 1993 / MD / GG

En su debut como estudio, Treasure enmudeció al resto de la industria, la propia Sega incluida, al exprimir el hardware de Mega Drive como nadie lo había hecho nunca... y como nadie lo haría después. Sigue siendo prodigioso.



DYNAMITE HEADDY

1994 / MD / GG

¿Que tenemos que hacer un plataformas? No hay problema: firmamos uno rebosante de chulería gráfica hasta en el marcador de energía. Era difícil, pero tan bonito que no nos importó perder el pelo jugando.



ALIEN SOLDIER

1995 / Mega Drive

Treasure regresó al género del shooter, pero bajo sus propias reglas, facturando un interminable boss rush, a cual más espectacular y delirante. Su valor entre los coleccionistas está por las nubes, sobre todo porque no se editó en EE.UU.



LIGHT CRUSADER

1995 / Mega Drive

Esta gente podía con todo, incluso con géneros que no tenían nada que ver con lo que habían facturado hasta la fecha en MD. En esta ocasión, se sacaron de la manga un épico RPG de acción con vista isométrica que quitaba el hipo.



GUARDIAN HEROES

1996 / Saturn

Treasure dio el salto a los 32 bits y, de nuevo, volvió a dejar en evidencia a los demás. Este delicioso brawler, con una estética cartoon heredada de *Gunstar Heroes*, era de lo mejorcito del catálogo de Saturn.



MISCHIEF MAKERS

1997 / Nintendo 64

Nintendo le "birló" a Sega a sus niños bonitos, pero éstos desconcertaron a Miyamoto y compañía con un plataformas demasiado raro para el gran público. No tuvo mucho éxito, pero, hoy, es una obra de culto.



RADIANT SILVERGUN

1998 / Arcade / Saturn / Xbox Live

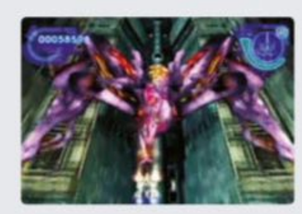
Este título supone el arranque del apasionado romance entre Treasure y los matamarcianos. Un idilio que dio su primer fruto en forma de un shooter tan espectacular como correoso. El de Saturn vale ahora un riñón.



BANGAI-O

1999 / N64 / Dreamcast

Otro shooter de culto, sobre todo entre los usuarios de N64 (y de los más caros hoy en día, ya que solo se lanzó una tirada de 10.000 cartuchos). En él, manejábamos a un diminuto mecha a través de escenarios laberínticos. Era un vicio.



SILPHEED THE LOST PLANET

2000 / PlayStation 2

Treasure se encargó de la secuela del mítico matamarcianos de Mega CD. Llegó al mercado sólo unos meses después que la PS2, pero daba la impresión de que llevaba años programando para ella.



SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR TO EARTH

2000 / Nintendo 64 / Wii

El auténtico crimen fue perdernos esta obra maestra en su momento, ya que no salió de Asia. Por suerte, Nintendo lo remedió en 2007, al meterlo en la Consola Virtual de Wii.



IKARUGA

2001 / Acade / DC / GC / Xbox Live

Uno de los matamarcianos más redondos de las últimas décadas. Su calidad sólo es sobrepasada por el precio al que están sus diversas versiones domésticas. Menos mal que salió en el Live Arcade de 360.



GRADIUS V

2004 / PlayStation 2

Con esta maravilla, se cerró el círculo: Treasure, exempleados de Konami, ocupándose de una de las sagas más legendarias de su antigua casa. El resultado, como podéis imaginar, fue explosivo. Lástima que no hicieran tres entregas más.



"Aqui me tenéis, despanzurrado por el suelo durante el Hanami, una fiesta tradicional japonesa en la que se celebra que los cerezos florezcan. Este año, la novedad es que los amigos nos hemos reunido para jugar con Switch."

Yen te responde

Preguntando sobre Switch, de sol a sol

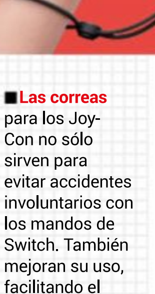
Buenas desde las maravillosas tierras de la Costa del Sol. Mis preguntas para ti son del tema de actualidad de este mes, Nintendo Switch.

■ **Mucha gente ha añadido el mando Pro a la reserva de la consola y su precio, como si fuera imprescindible. ¿Es así o el mando "perrete" cumple de sobra? ¿A qué mando actual sería parecido en cuanto a sensaciones jugables, comodidad, etc.? Me refiero a cuenta está puesto en el soporte.**

Saludos desde la fabulosa tierra del sol naciente. Efectivamente, el tema del mes ha sido Switch, así que vamos al lío con tus preguntas, que seguro que, además de ayudarte a ti, sirven para "iluminar" a otros consoleros. El mando "perrete" (vaya "cachondeo" que hay montado con la forma de los Joy-Con en su soporte) cumple sobradamente y, aunque al principio quizás te cueste un poco adaptarte a la posición del stick del Joy-Con derecho, por encontrarse en una ubicación más baja de lo normal, cuando lleves un poco de tiempo usándolo, comprobarás que es muy cómodo. Como punto negativo, a mi parecer, podía ser algo más preciso (tiene algunos problemas con las interferencias) y algo más grande. Si tuviera que compararlo con algún mando existente, podría ser una mezcla entre el mando de Dreamcast (por su forma) y la comodidad del mando S de la primera Xbox, entre otros.



■ **Las correas** para los Joy-Con no sólo sirven para evitar accidentes involuntarios con los mandos de Switch. También mejoran su uso, facilitando el acceso a los botones superiores.





■ **Mario Kart 8 para Switch.** Permitirá jugar a dobles, a pantalla partida, en la misma consola, separando los Joy-Con. El juego llegará a finales del mes de abril.

■■ **La memoria interna incluida es de 32 GB ¿Qué clase utiliza y a cuánto están de precio si se quiere adquirir una externa?**

El tipo de tarjetas que soporta Nintendo Switch son las microSD, HC y XC incluidas. Ambas funcionarán sin problemas en la consola, pero las recomendadas son estas últimas, por su

LA PREGUNTA DEL MES

Pérdida momentánea de imagen

■ **Hola, Yen. Tengo un problema extraño, a ver si me ayudas. Tengo una PS4 de 500 GB, de las primeras unidades que se comercializaron. En algunas ocasiones, cuando me encuentro jugando, sufro un apagón de imagen, que regresa a los pocos segundos, volviendo a funcionar todo normalmente. ¿Me puedes decir a qué puede deberse? Muchas gracias por tu respuesta.**

Todo parece indicar que podría deberse al cable HDMI que utilizas. En algunos casos, si el cable que estás usando no es apantallado (mallado), puede sufrir interferencias de otros aparatos que afecten a la imagen, llegando a producirse esos cortes. Te recomiendo que cambies tu cable HDMI por uno de mayor calidad. En caso de que te siga sucediendo, ponte en contacto con el servicio técnico de Sony en el teléfono 902 102 102 para que te ayuden.

Mario Doblas Olvio







Sonic Mania. Es una vuelta a los orígenes 2D de las aventuras del puercoespín azul de Sega, como en los 16 bits. Está previsto que llegue durante el verano.

velocidad y porque, en un futuro próximo, ofrecerán grandes capacidades (hasta 2 TB). El precio dependerá de la capacidad que busques y la velocidad, así que (como recomendé el mes pasado) lo ideal sería una SDXC U3, que garantiza un mínimo de velocidad de 30 MB/seg. Puedes encontrar tarjetas de este tipo de 128 GB por unos 90 €.

¿Los dos Joy-Con son cómodos para usar individualmente? Los veo un poco pequeños y tienen pinta de ser incómodos para experiencias como *Mario Kart* o *Street Fighter*, además de tener distinta disposición entre el derecho y el izquierdo. Saludos.
Pues, como bien indicas, los Joy-Con pueden resultar pequeños y algo incómodos si cuentas con buenas "pezuñas". Si quieres ganar comodidad en el agarre cuando están separados de la consola, es más que recomendable que les pongas las correas que vienen incluidas en la caja de la consola, que, además de evitar algún accidente, añaden un centímetro extra de ancho, al tiempo que hacen que los botones superiores (SL y SR) sean mucho más accesibles. Sobre las diferencias acerca de la disposición de los sticks y botones, lo normal es que te acostumbres rápido, tras un breve tiempo de juego.

Miguel Ángel Navarrete García

Interesado en mascotas y más temas

Buenas, Yen. Llevo siguiéndoos desde aquel número en el que Sonic, Crash y Mario compartieron portada, y, como fan de las plataformas, este año me tiene muy ilusionado. Sin embargo, hay algunas dudas que esperaba que pudieras resolver:

No puedo esperar a que salga, por fin, *Sonic Mania*, pero la falta de fecha de lanzamiento y el anuncio de la versión para Switch me están haciendo dudar. ¿Han dicho si la versión de Switch tendrá edición coleccionista en Europa? ¿Cómo de creíbles son los rumores de una tienda de que existirá una versión física?
Últimamente, parece que me hacéis un examen para ver si recuerdo por la portada de la revista desde qué número nos seguís. Pues bien, en esta ocasión, tampoco voy a fallar y debo decirte que estás con nosotros desde el numero 59, por lo que mereces, de largo, que te conteste, porque ya eres como de la familia. Por el momento, no hay confirmada una edición física de *Sonic Mania*, y menos si los rumores provienen de una pequeña tienda de Islandia o la Cochinchina. No creo que exista esa hipotética versión física. Si estás interesado en el juego, me temo que tendrás que adquirirlo en formato digital. En cuanto a la edición coleccionista en versión Switch, está confirmada para EE.UU., pero aún no para Europa... pero no es descabellado imaginar que podría acabar llegando.

Tengo mucho interés por *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, pero nunca he jugado un juego de Crash. ¿Qué me puedo esperar del recopilatorio? »



Crash Bandicoot N. Sane Trilogy. Es un recopilatorio de las tres primeras aventuras de este marsupial, creado por Naughty Dog y que fue mascota "pseudo-oficial" de PlayStation.

NINTENDO SWITCH HA TENIDO UN ARRANQUE EN VENTAS MUY PROMETEDOR, VENDIENDO MÁS QUE WII U... PERO MENOS QUE LA PRIMERA WII

VUESTRA OPINIÓN

Para vosotros, ¿jugadores?

Jonatan Cozar López
Quiero mostrar mi descontento con el servicio de atención al cliente de Sony. El caso que me ocurrió fue en un fin de semana en el que sufrí un robo de cuenta, pillándome trabajando y viendo como me sustraían 50 €, cambiándome el correo y no pudiendo desvincular paypal de la cuenta de PSN. Creo que un servicio como el de PSN debería tener asistencia las veinticuatro horas, que explicase la verificación en dos pasos de forma más clara, ya que esto sólo me parece una forma de reducir la plantilla de su empresa haciendo una especie de "yo me lo guiso, yo me lo como" para los usuarios y, si no, que se esperen al lunes (cuando aparecen sus peones), porque, realmente, sólo nos importáis a la hora de llenarnos la hucha. Si se creen que lo digital va a funcionar en el futuro siguiendo estos pasos, lo llevan claro. A mí, desde luego, me parece una vergüenza y de poca profesionalidad por su parte. Para vosotros, jugadores. Un saludo.

YEN
Entiendo tu enfado, pero, a veces, es el mismo usuario el que no tiene el suficiente cuidado al hacer uso de su cuenta, exponiéndose a que los malhechores se la quiten. Sí estoy de acuerdo en que PSN debería tener un servicio de atención las veinticuatro horas. Espero que, al menos, pudieras solucionar el problema y recuperar la pasta...

VUESTRA OPINIÓN



Cosas del destino

José Ángel Marín
Durante muchos años, fui un seguidor fiel de vuestra publicación, hasta hace diez años, que fui padre de una preciosa niña. Desde ese momento, las consolas, esas fieles compañeras que me habían acompañado durante tanto tiempo y se habían encargado de entretenerme, pasaron a un segundo plano de mi vida, y así ha sido hasta hace poco tiempo, en el que tanto ellas como vuestra revista han regresado a mi vida. Todo comenzó con el retraso de un vuelo, que debía llevarme a una reunión de trabajo. El caso es que, después de verme tirado en el aeropuerto y aburrido, decidí darme una vuelta y adquirir alguna revista que me hiciera más amena la espera. Y allí estabais vosotros, como hace diez años. Después de ojear rápidamente la revista y ver los cambios evidentes de diseño, me fijé en que algunas de las secciones se mantenían (como la tuya, misterioso Yen), mientras habíais introducido varias nuevas, como las páginas de tecnología. Leyendo concretamente esa sección, descubrí la SupaBoy S, una SNES portátil que pedí en la sala de embarque de ese mismo aeropuerto y que, desde entonces, me acompaña a todos los viajes y me ha hecho recordar por qué nunca debí abandonaros.

YEN
¡Casi se me cae una lagrimita! Muchas gracias por volver a leernos, y ojalá, como ha sucedido con otros lectores que nos escriben, la compra de la revista acabe siendo también una tradición familiar :-)

» Pues una remasterización en toda regla de las tres primeras entregas de la saga, las creadas por Naughty Dog para PlayStation, con mejoras gráficas, como modelos con más carga poligonal y efectos como "fur shading" (pelo más realista) para los personajes, tasa de 60 fps, gráficos rehechos y más detalle en los escenarios. En fin, un juego que deberías tener muy en cuenta, no sólo por la cantidad de horas de diversión que te va a proporcionar, sino porque, además, sale a un precio más que ajustado, 39,90€, por lo que no vas a tener excusa para no hacerte con él.

Aunque entienda los motivos, sigue fastidiándome la cancelación de la versión de Wii U de *Yooka-Laylee*. ¿La de Switch tiene ya fecha?
No eres al único que le ha fastidiado la cancelación de *Yooka-Laylee* para Wii U, pero esperemos que el cambio de plataforma traiga una gran versión. Aún no tiene una fecha confirmada y, por ahora, el estudio se cubre las espaldas con un vago "2017".

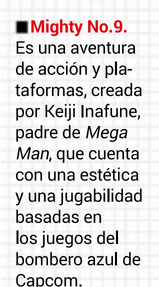
Esto es sólo una opinión, pero ¿no crees que Bandai Namco está ignorando últimamente los juegos de *One Piece* en 3DS? Ya es tarde para pedir el *Super Grand Battle X* (aunque quería jugar con los trajes de los amiibo), pero podrían intentar traer el *Great Pirate Colosseum* para aprovechar su crossplay con *Dragon Ball Z: Extreme Budoten*.
Bueno, más que ignorar, creo que los últimos juegos de la serie no han funcionado comercialmente todo lo bien que le gustaría a Bandai Namco y, por eso, no hemos podido disfrutar de las entregas que comentas. Quizás esta situación cambie en el futuro, pero, a corto plazo, no parece que estos títulos de *One Piece* vayan a llegar por aquí.

Ya la última: ¿Tienes, por casualidad, los teléfonos de Keiji Inafune o de Comcept? Unos amiguitos backers y yo queríamos hacerles unas preguntas sobre las cosas que han dejado pendientes del crowdfunding de *Mighty No. 9* y cómo han desaparecido por completo desde septiembre...
Pues sí que tengo el teléfono de Inafune, pero no creo que le haga mucha gracia que le llaméis para quejaros con temas pendientes de *Mighty No. 9*. Además, ha estado muy liado con *ReCore* (también obra de su estudio Comcept), por lo que seguro que se ha tomado unas vacaciones. Conociendo a Inafune, pronto sabremos de él.

Rubén Quintas Rodríguez



Yooka-Laylee. Es un plataformas protagonizado por un camaleón y un murciélago. Está desarrollado por Playtonic Games, exmiembros de Rare.



Mighty No.9. Es una aventura de acción y plataformas, creada por Keiji Inafune, padre de *Mega Man*, que cuenta con una estética y una jugabilidad basadas en los juegos del bombero azul de Capcom.



Media vida con nosotros y preguntando

Saludos, Yen. Aparte de compartir cumpleaños con vosotros, tengo un cuarto de siglo y soy seguidor de la revista desde hace más de media vida, por lo que me voy quedando sin espacio para guardarlas, pero, en fin, al lío, que tengo algunas dudas que espero que puedas resolver:

Tengo una PS4 Fat y, viendo por dónde van los tiros con la Pro, ¿ves sensato lanzarse a renovarla, teniendo en cuenta que sale carilla? No tengo televisión 4K y la futurible PS5 saldrá en cosa de un lustro. ¿Crees que es mejor aguantar con mi "vieja" PS4, con la que estoy muy contento?
Hola, pues voy a comenzar felicitándote con mucho adelanto, por lo que considera estas respuestas como un regalo para cuando llegue la fecha se-

EL "BOOST MODE" DE LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE PS4 MEJORA EL RENDIMIENTO DE VARIOS TÍTULOS DEL CATÁLOGO EN LA NUEVA PS4 PRO

ñalada, así que, como tú dices, vamos al lío. Si estás contento con tu PS4 Fat, no veo el motivo por el que tendrías que cambiar, aunque también te digo que las mejoras que se incluyen en PS4 Pro merecen bastante la pena y no se limitan sólo a la resolución 4K. Ten en cuenta que la salida del firmware 4.50 para la consola ha traído la opción "Boost Mode", que consigue mejorar los tiempos de carga y el rendimiento de varios títulos, *Bloodborne* entre ellos, que sufrían de un framerate inestable y que, ahora, ganan en suavidad. La última palabra la tienes tú, pero, como consejo, yo esperaría a un futuro plan "renove" de alguna cadena o a una puntual bajada de precio y aprovecharía para dar el salto.

¿Saldrá algún juego de aventuras tipo *Zelda* o un MMORPG compatible con PS VR? Se anunció compatibilidad con *FFXIV* y *FFXV*, pero no han vuelto a decir nada...

Por el momento, no hay ningún título de los géneros a los que haces referencia, aunque quizás debas echarle un ojo a *Crystal Rift,* un juego del tipo dungeon crawler (juego de mazmorras) en la línea del clásico *Eye of the Beholder*, aunque marea un poco. Sobre *Final Fantasy VR Experience,* sólo sabemos que Square Enix continúa trabajando en él, pero, por el momento, no tenemos nuevas noticias al respecto. El tema de la compatibilidad de *Final Fantasy XIV* con VR no ha pasado de una simple demo técnica, por lo que, yo de ti, no esperaría verlo.

Siguiendo con esta saga, ¿crees que *FFVII Remake* saldrá para 2018 o, como se viene rumoreando, podría pasar a la "next gen"? ¿Se sabe algo sobre una colección con todos los *Final Fantasy* por su aniversario?

Personalmente, creo que sí veremos *Final Fantasy VII Remake* a lo largo de 2018, pero, con un desarrollo de este tipo, nunca se sabe qué podría ocurrir. Espero que, si es necesario, lo retrasen todo lo que haga falta, porque no me gustaría ver cómo se cargan uno de los títulos más esperados de mi lista. Sobre la colección, no creo que suceda. Ya he comentado en alguna ocasión que la mejor manera de disfrutar de la saga desde sus inicios, hoy por hoy, son los dispositivos inteligentes basados en iOS o Android, recurriendo a PS4 y Vita para disfrutar de las últimas entregas o algunas clásicas en formato digital. Pero, quién sabe, lo mismo Square Enix nos sorprende...



Crystal Rift. Es un juego de exploración de mazmorras, en la línea de clásicos como *Eye of the Beholder* o *Dungeon Master*, pensado para la realidad virtual.

Sigo la saga *Darksiders* desde sus comienzos. Habiéndose lanzado remasterizaciones de los dos juegos, ¿puedo tener esperanzas de ver una tercera parte?

Se supone que THQ Nordic está muy comprometida con la saga y que, tras comprar la IP y remasterizar las dos primeras entregas, se iba a poner manos a la obra con el tercer capítulo. Pero, desde hace un par de años, no hay ninguna noticia sobre su desarrollo, por lo que creo que podría estar parado (que no cancelado)... o puede que, incluso, se estén guardando el anuncio oficial para la feria E3 de este mismo año. Quién sabe: junio está ya a la vuelta de la esquina y soñar es gratis.

¿Para cuando podemos esperar la siguiente entrega de *Tomb Raider*? El último me encantó y creo que fue una mezcla perfecta de mecánicas jugables.

No creo que tardemos mucho en ver la nueva aventura de Lara, ya que, por el descuido de un trabajador de Square Enix en Montreal, que estaba usan- »

VUESTRA OPINIÓN

Retomando viejos retos

Carlos Mediero
Quería compartir una reflexión. De un tiempo a esta parte, soy cada vez más consciente de comprar de manera reflexiva y disfrutar lo que tengo, pensamiento que también influye en mi manera de encarar los videojuegos. Estoy volviendo a juegos como *Batman* o *Fallout 4*. Aunque había jugado hasta finalizar la trama principal, estoy divirtiéndome muchísimo con todas las misiones secundarias, potenciadores de equipo y demás extras que estoy consiguiendo. En resumen, cuando nos encontremos con un gran juego, no saltemos rápidamente hacia otra novedad sin haberlo exprimido a fondo, porque, además de perdernos gran parte de la diversión que el equipo de desarrollo nos tenía preparada, esa otra gran novedad que tanto nos atraía estará bastante más barata si dejamos pasar un tiempo desde su lanzamiento.

YEN
Creo que tu reflexión es correcta. El ritmo de lanzamientos actual no nos permite exprimir los juegos como deberíamos, y dejamos casi siempre la experiencia incompleta, para saltar corriendo a otro título. Y es una verdadera lástima...





» do su portátil en el metro, ya sabemos hasta el título de la próxima entrega de la saga, *Shadow of the Tomb Raider*. Seguro que, pronto, tendremos más detalles al respecto. De nuevo, ¿en junio? Parece muy probable.

■■■■■■ **Por último, aunque no menos importante, Nintendo Switch parece tener buenas ideas, pero he decidido esperar y jugar al nuevo *Zelda* en Wii U. ¿Crees que hay posibilidades de volver a ver un *Metroid*, el rumoreado *Pokémon Star* o, por soñar, un nuevo *Golden Sun*, ya sea en ella o en 3DS? Muchas gracias por tu tiempo, Yen. Espero de corazón que todo el equipo de Hobby Consolas siga al pie del cañón otros veinticinco años.**

Muchas gracias por tus deseos. Antes o después, veremos nuevas entregas de las sagas que mencionas. *Metroid* es uno de los nombres más recurrentes que, cada poco, salen a la palestra. Los fans, yo incluido, soñamos con una nueva aventura de Samus.

Juanjo de Pedro

■ **Shadow of the Tomb Raider.** Esta foto borrosa tomada en el metro de Montreal, por el descuido de un trabajador de Square Enix, ha permitido conocer el próximo título de las aventuras de Lara Croft.

Un lector casual que traiciona a Nintendo

Hola, Yen. Soy un lector un poco "casual" de la revista. La empecé a comprar regularmente hace poco, pero cada mes me gusta más. Soy muy nintendero, pero un traidor (no me he comprado la Switch con mi saga favorita de por medio), pero bueno, aquí van mis preguntas:

■ ¿Crees que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* está a la altura de otros zeldas míticos, como *Ocarina of Time* o *A Link to the Past*?

Me alegro de que te guste cada vez más la revista. Nuestro trabajo nos cuesta hacerla lo mejor posible todos los meses. Vamos con tus respuestas. *Zelda: Breath of Wild* está más que a la altura de otras aventuras míticas de la saga como las que mencionas, y no sólo a nivel argumental, sino que llega a profundizar, ampliar y mejorar muchas de las mecánicas jugables de la misma, dando, como resultado, uno de los mejores capítulos de la historia de *Zelda*. ¿Responde eso a tu pregunta?

■■ **¿Merece la pena comprarse una Switch ahora, aunque tenga motivos para comprarla, como *Zelda*?**

Sólo por *Zelda*, como bien dices, ya tienes motivos de sobra. Pero, además, tienes experiencias como *1-2-Switch*, *Mario Kart 8* o el próximo *Splatoon 2* que seguro que hacen que te decidas sin pensártelo. Y los digitales, claro.

■■■ **Y, por último, ¿será la Switch la sustituta de la 3DS? Te he dicho que era muy nintendero, jeje. Muchas gracias.**

No es la intención de Nintendo, pero creo que, finalmente, Switch va a terminar por canibalizar las ventas de Nintendo 3DS y, aunque ésta tiene muchos títulos actualmente en desarrollo, me temo que, finalmente, terminará siendo sustituida por la nueva consola híbrida de la Gran N.

Rodrigo Coello de Portugal

■ **Mass Effect Andromeda.** Es un nuevo capítulo de la saga espacial de BioWare, que se desarrolla varios años después de la última entrega de la serie. Tenéis el análisis en este mismo número.

Preguntas rápidas sobre el efecto de masa

Hola, Yen, tengo un par de preguntas rápidas para ti sobre mi saga favorita en Xbox One:

■ ¿Cuando sale *Mass Effect Andromeda*?

Mass Effect Andromeda se lanza el 23 de marzo. En este mismo numero, puedes encontrar el análisis del juego, para que puedas decidir si merece tu tiempo y tu dinero... o no.

■■ ¿Crees que volverá el comandante Shepard? Gracias por todo.

Pues lamento decirte que, en la nueva aventura, no vas a poder ver a Shepard, ya que transcurre siglos después, aunque sí que verás y escucharás algunas referencia al personaje.

Patricia Medina Cuella





¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **¡Oye, Yen! He pensado que, después de 309 números, deberías, al menos, demostrarnos que existes, porque algunos ya empezamos a dudar de tu existencia. Empezaste siendo una caricatura con una cinta roja en la frente y, después, nos has ido tomando el pelo número tras número con fotos donde no estás tú. Si lo que pasa es que no quieres mostrar tu cara para que te reconozcan por la calle (cosa que entiendo perfectamente), ¿por qué no haces como hacía Melissa y nos muestras sólo parte de tu cara? Creo que a los fieles seguidores de HC como yo, que os sigo desde el número 1, nos lo debes.**

Yen: Si no existiera, ¿quién es el que os contesta todos los meses? ¿Una inteligencia artificial? Ainsss, qué buenos tiempos aquellos en los que llevaba una cinta roja en el pelo (que aún conservo, por cierto). Es cierto que no quiero mostrar mi cara, porque no quiero que me acosen los fans... aunque, por otro lado, seguro que me vendría bien para entrar gratis en los sitios. En fin, mientras me pienso tu propuesta, no voy a poner una foto de mi cara, pero sí voy a recuperar una que tengo por aquí de espaldas, para que veas que la cinta, el chaleco y yo existimos de verdad.



■ **¡Qué crack el Alvarito Alonso con su artículo sobre este último *Zelda*, que es a la vez nuevo, viejo y eterno...!**

Yen: SI es que, cuando a Álvaro Alonso le gusta mucho algún juego, se nos pone de un metafórico que asusta, y no veas las frases que suelta. Por cierto, estoy casi seguro de que no le gusta que le llamen Alvarito, pero vamos, por mi parte, puedes llamarle como quieras.

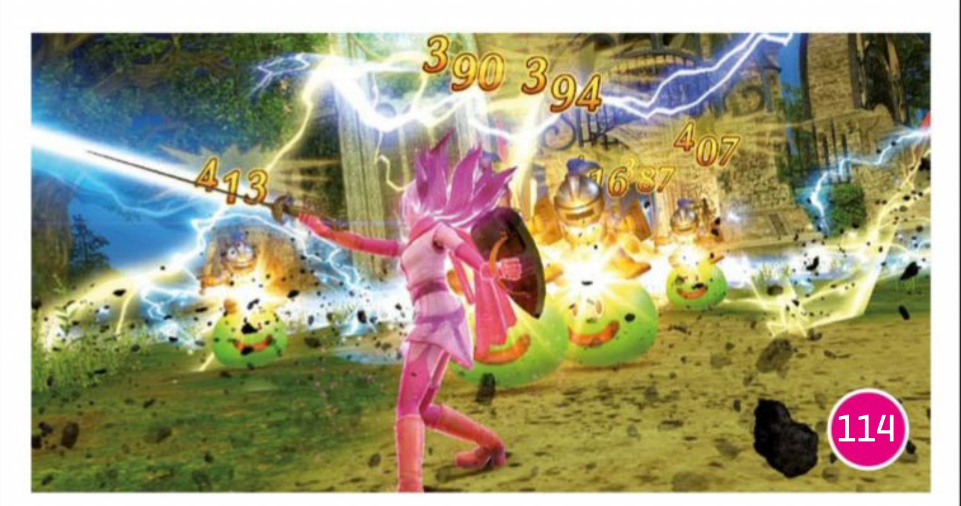
AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...

112

MARIO KART 8 DELUXE

Nuevos personajes seleccionables, modo batalla ampliado... Así son las novedades exclusivas de la versión de Switch.



DRAGON QUEST HEROES II

El segundo musou del prolífico J-RPG traerá nuevos personajes y más opciones, como multijugador para cuatro.

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

■ 28 DE ABRIL ■ NINTENDO ■ VELOCIDAD

Mario Kart 8 Deluxe

■ Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



EL CAMPEÓN DE Wii U CAMBIA DE VOLANTE

Las remasterizaciones se han convertido en un elemento más del paisaje consolero en los últimos años, y Nintendo puede sacarles mucho partido en Switch.

Wii U ha tenido un porrón de exclusivas de gran calidad, pero, dado que es la consola menos vendida de la historia de la Gran N, es previsible que, próximamente, veamos regresar a unas cuantas de ellas, para hacerlas llegar a un público más mayoritario, a poco que la nueva máquina vaya bien. Seguro que *Super Smash Bros*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze*, *Bayonetta 2* u otros títulos se dejan caer en algún momento, pero el chupinazo lo va a dar *Mario Kart 8*. No en vano, es, con diferencia, el juego más vendido de la historia de Wii U, con 7,32 millones de copias físicas, según VG Chartz, lo que equivale a que más de la mitad de los 13,84 millones de poseedores de la consola lo tienen, un ratio descomunal para estos tiempos. Además, considerando un más que previsible *Mario Kart 9* para el futuro, puede ser la primera vez que una consola de Nintendo recibe dos entregas de la serie, que ha ido a iteración por máquina desde los tiempos de SNES.

¿Qué hay de nuevo, viejo?

Mario Kart 8 Deluxe es, a grandes rasgos, una conversión del juego de Wii U que incluye tanto el contenido que tuvo de serie en mayo de 2014 como los dos DLC que llegaron más tarde, que incorporaron contenidos tanto del universo *Mario* como de *Zelda*, *Animal Crossing* o *F-Zero*. Los 48 circuitos para correr serán los mismos, pero sí que habrá cinco personajes nuevos (Rey Boo, Huesitos, Bowsy, Inkling chico e Inkling chica) y tres vehículos adicionales. Las novedades estarán, más bien, en el modo Batalla, que sí añadirá escenarios inéditos, como Parque Viaducto y Estadio de Batalla.

En lo jugable, la novedad más significativa será la posibilidad de llevar dos objetos simultáneamente, lo que hará que las carreras sean aún más estratégicas. Además de los ítems que ya vimos debutar en Wii U (boomerang, super bocina, 8 loco), habrá un Boo para robar a los rivales y una pluma para saltar. Otro añadido será el "volante inteligente", que ayudará a los inexpertos a no salirse de la pista.

Si jugamos en la televisión, el juego lucirá a 1080p, pero lo mejor es que el multijugador admitirá hasta cuatro personas en una misma consola (dos, si estamos en el modo tabletop), y cada una sólo necesitará un Joy-Con, cuyo sensor de movimiento se aprovechará. Si conectamos varias Switch en red local, serán hasta ocho jugadores y, por supuesto, habrá online. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

No tiene novedades de peso respecto a Wii U y sale a precio "total", pero es un juegazo de carreras y muchos podrán probar los dos DLC por primera vez.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Sr. McNube
"No me parece del todo mal que salga un mes después de Switch. Así, entre marzo y final de año, hay uno o dos juegos interesantes al mes."

WEB JAVIMR
"Será un port y todo lo que quieras, pero yo todavía no he jugado y, en dos meses de vida, Switch tendrá éste, Zelda y Super Bomberman R."

WEB PHANTIS
"Un sinsentido absoluto por parte de Nintendo. No ofrecen prácticamente ningún aliciente a los que ya lo tenemos (tengo incluso los DLC...)."







■ Link, que fue la gran sorpresa del primer DLC de Wii U, demostrará otra vez su maestría más allá de Hyrule.

MARIO KART 8 DELUXE PUEDE SER LA PRIMERA DE MUCHAS REMASTERIZACIONES EN LLEGAR A SWITCH



Las novedades más significativas serán del *Splatoon*: Inkling chico y chica como pilotos y dos vehículos inspirados en las armas del juego.

LAS CLAVES

1 **VASTEDAD.** Habrá 48 circuitos y 40 personajes, fruto de sumar el contenido que tenía de serie el juego de Wii U en 2014, el que añadieron los dos DLC y el que se ha creado para la ocasión.

2 **MODO BATALLA.** Será el modo más renovado, con las Batallas de globos o el Bob-ombardeo. A diferencia de en las carreras al uso, aquí sí que se han incluido circuitos inéditos, como Parque Viaducto.

3 **MULTIJUGADOR.** En una misma consola, podrán jugar cuatro personas a pantalla partida; en red local, serán hasta ocho. El online admitirá hasta doce y será gratuito hasta el próximo otoño.

■ 28 DE ABRIL ■ SQUARE ENIX ■ ACCIÓN

Dragon Quest Heroes II



■ Por Sergio Martín @replicante64



EL REGRESO DE TODO UN CLÁSICO

Tras una primera parte muy bien recibida, Square Enix y Omega Force vuelven a unirse para traer una secuela de *Dragon Quest Heroes* que continuará lo vivido en el original, tanto en lo jugable como en lo argumental.

Combates sin tregua al estilo musou, exploración de amplios escenarios y un fuerte componente de rol serán, nuevamente, los pilares que sostendrán este spin-off basado en el aclamado universo de *Dragon Quest*, uno de los J-RPG que gozan de un mayor número de seguidores en todo el mundo. La fórmula de juego se mantendrá bastante invariable en esta secuela, aunque, por supuesto, quedará bien acompañada por un puñado de innovaciones que, si bien no serán demasiado numerosas, sí que tendrán bastante trascendencia.

Batallas a cuatro bandas

De todas estas novedades, sin duda, la más interesante será el modo cooperativo online. Hasta cuatro jugadores podrán colaborar, ya sea adentrándose en las misiones que conformarán el modo Historia o, también, en unos niveles especiales que tendrán lugar en las llamadas Mazmorras Dimensionales. Pero habrá más. El elenco de personajes controlables crecerá de manera significativa respecto al primer juego. A pesar de que no estarán habilitados todos de inicio, a medida que progresemos, podremos llegar a disfrutar de la compañía de más de veinte protagonistas diferentes, muchos de ellos inéditos en esta subsaga. Y atentos, porque algunos de ellos serán tan conocidos como Maribel, Maya, Torneko o Angelo. ¿Os suenan de algunas entregas numeradas y spin-offs de *Dragon Quest*?

Todos estos personajes gozarán de sus propias armas, habilidades y ataques especiales, y será necesario elegir entre unos y otros antes de entrar en batalla, dado que sólo podremos avanzar en grupos de cuatro protagonistas. Pero no estarán solos en su viaje. Al igual que sucedía en el título original, podremos recolectar medallas de monstruos a medida que acabemos con ellos, y que nos permitirán invocarlos cuando así lo deseemos... Pero, en esta ocasión, la novedad es que podremos controlar directamente a algunos de ellos. Es una novedad que, seguramente, gustará mucho a los fans de la saga. Lo que sí que no cambiará nada será su parcela gráfica, la cual seguirá mostrando un gran nivel general y nos permitirá disfrutar, en todo su esplendor, de los personajes diseñados por Akira Toriyama. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Es igual, pero más completo y con modo cooperativo online. Una secuela del spin-off de *Dragon Quest* que volverá a cautivar a sus fieles seguidores.



■ El elenco de protagonistas superará la veintena y estará formado por nuevos héroes, así como por personajes muy conocidos dentro de la saga, como Maribel, Gabo o Kyril.





¿QUÉ OS HA PARECIDO?

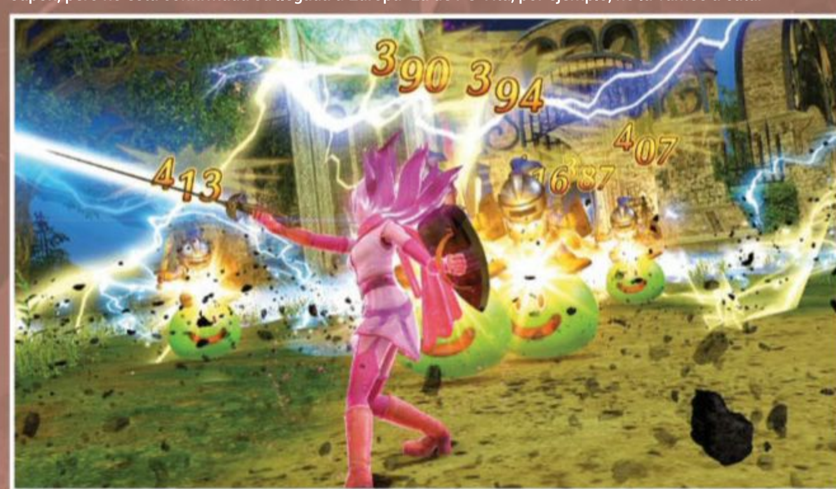
WEB molnar
«Juegazo para PS Vita. No sé por qué se empeñan en enterrarla, cuando aún puede dar guerra.»

WEB sergirocknroll
«Como fan de DQ, por un lado, y de los musous, por otro, no me acabó de funcionar el primero. Sí, al principio es divertido, pero no es un musou al uso.»

WEB soul4game
«¿Y la versión de Vita? Que nos den, ¿no? Nos enchufan el Builders y éste se queda en Japón. Bravo, Sony. Con las ganas que tenía de hincarle el diente.»



El juego tiene una versión para Switch (un pack que también incluye la primera entrega), ya a la venta en Japón, pero no está confirmada su llegada a Europa. La de PS Vita, por ejemplo, no la vamos a catar...







LAS BATALLAS VOLVERÁN A SER AL ESTILO MUSOU, PERO SIN OLVIDAR SU ESENCIA J-RPG

LAS CLAVES

1 **TONELADAS DE ACCIÓN.** Miles de combates, contra los carismáticos monstruos de la saga, nos esperan a lo largo de las muchas horas de juego que garantizará esta nueva aventura.

2 **LA FACETA RPG.** Seguirá estando muy presente, ampliando paulatinamente nuestro plantel de protagonistas y mejorando sus habilidades conforme avancemos. Y también podremos dialogar con decenas de personajes en castellano.

3 **EL MODO COOPERATIVO ONLINE.** Para cuatro jugadores simultáneos, supondrá una de las novedades más importantes y llamativas de todas las que formarán parte de esta segunda entrega de *Dragon Quest Heroes*.

SYBERIA 3 SERÁ UNA AVENTURA GRÁFICA AL ESTILO CLÁSICO, A LO POINT & CLICK

■ 20 DE ABRIL ■ MICROIDS ■ AVENTURA GRÁFICA

Syberia 3

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



KATE WALKER SALE DE LA CÁMARA CRIOGÉNICA PARA VOLVER A VIVIR

A principios de siglo, en 2002 y 2004, salieron en PC, PS2 y Xbox las dos primeras entregas de *Syberia*, que tuvieron muy buena acogida, pero, luego, la saga se sumió en el letargo y en los retrasos... hasta hoy, porque la tercera parte, por fin, tiene fecha.

Será el 20 de abril cuando podamos disfrutar de esta aventura gráfica, cuyo desarrollo ha sido como el Guadiana. Su producción se anunció en abril de 2009, con 2010 como fecha estimada. Luego, cayó en desgracia y no se volvió a saber hasta 2014-2015. Las señales fueron bastante tímidas, pero, ya en 2016, se volvieron más serias y, por fin, hace unas semanas, se pudo ver un tráiler del juego, que llegará inicialmente a PS4, Xbox One y PC, aunque también hay anunciada una versión para Switch que se demorará algunos meses más.

Benoit Sokal, padre de la saga, ha estado al pie del cañón de este proyecto, que ha sido desarrollado por el estudio francés Anuman Interactive, bajo el sello de Microids. En España, Meridiem Games será la encargada de distribuirlo en formato físico.

Una Lara Croft "más gráfica"

La historia nos volverá a poner en la piel de Kate Walker. Tras ser rescatada de un naufragio por los Youkol, la heroína decidirá acompañar a esta tribu de nómadas, que siguen la migración de unas avestruces de nieve. Pronto, se verán atrapados en una ciudad llamada Valsembor y deberán hallar la forma de proseguir el viaje, huyendo de los enemigos que los perseguirán y, en el caso de la joven, de su pasado.

Syberia 3 será una aventura gráfica al estilo clásico "point and click", de modo que deberemos investigar los entornos y superar infinidad de puzles. No faltarán las escenas de vídeo ni las secuencias de acción, como el descarrilamiento de un funicular o el ataque de un misterioso calamar gigante. El estilo más clásico ha estado de capa caída últimamente, así que será interesante volver a verlo a través de una saga con pedigrí. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Microids no ha enseñado mucho del juego, pero, si mantiene el nivel de los anteriores, Kate puede dar que hablar.

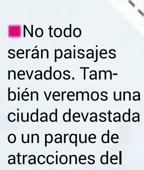
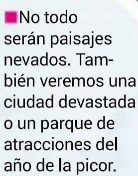
¿QUÉ OS HA PARECIDO?

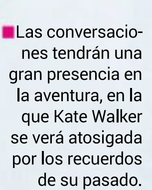
WEB Blood

"Espero que siga como los dos primeros y no se convierta en un producto cinematográfico. Lo digo por las tendencias de otras compañías, como Naughty Dog."

WEB Tanis_SC

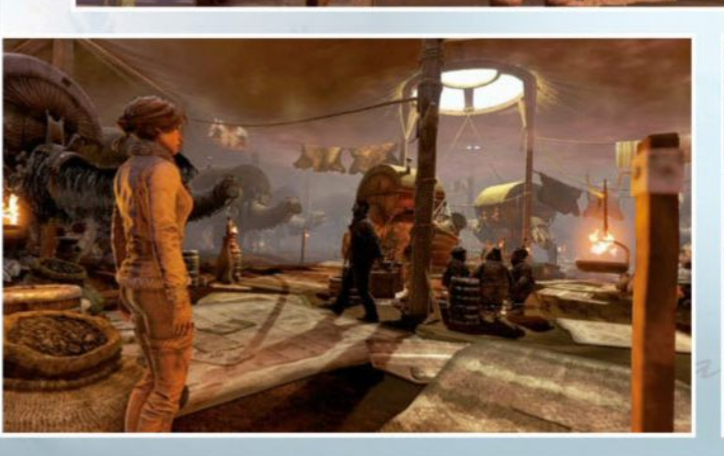
"Anda, no tenía ni idea. Me encantaron los dos primeros. Espero que esta tercera parte siga teniendo esa esencia."



■No todo serán paisajes nevados. También veremos una ciudad devastada o un parque de atracciones del año de la picor.

■Las conversaciones tendrán una gran presencia en la aventura, en la que Kate Walker se verá atosigada por los recuerdos de su pasado.







■El apartado técnico será discreto, como en muchas aventuras gráficas, pero se suplirá con una cuidada dirección artística.

LAS CLAVES

1 **POINT AND CLICK.** *Syberia 3* será una aventura gráfica de las de antes, en la que habrá que investigar los escenarios o combinar objetos.

2 **BENOIT SOKAL.** Este famoso artista, padre de la saga, ha escrito el guión y ha trabajado con Anuman Interactive para sacar adelante el proyecto.

3 **SUBTITULADO.** Los textos estarán traducidos a nuestro idioma, pero no así las voces, que estarán en inglés, francés, alemán...



■Los miembros de la tribu Youkol jugarán un rol determinante. Serán nómadas y la protagonista los seguirá en su peregrinaje.



VARIOS

Accesorios Switch

Avalancha de fundas, protectores...

COMPAÑÍAS Ardistel, Indeca Business, Subsonic **PLATAFORMA** Switch **PRECIO** Desde 7,95 €

Sucede siempre que una nueva consola llega al mercado, y se acentúa más aún si es una portátil. Switch no ha sido la excepción, y ya tiene su propia avalancha de fundas, protectores, soportes y otros accesorios. Hemos probado algunos, y os vamos a recomendar los que más nos han gustado. Si empezamos por los más necesarios —las fundas—, la gama es enorme, y cada una apuesta por un enfoque distinto. El fabricante Indeca Business ha optado por dos elegantes fundas de tela (3) en tonos grises y negros, que te permitirán llevar tu Switch como una bandolera (16,95 €) o, en el otro modelo, junto a todos sus accesorios (24,95 €). Su único "pero" es que no son rígidas, por lo que tendrás que tener cuidado con los golpes. Algo parecido le pasa a la sencilla funda de neopreno que se incluye en el kit de accesorios de Subsonic (12,99 €) (1), que, además, tiene protector de pantalla, auriculares... Eso sí, por ese precio, no esperes un acabado "premium". Otro kit de accesorios interesante es el Travel Kit de Ardistel (14,95 €) (4), que trae una sobria y funcional funda rígida en negro, protector de pantalla, fundas de silicona para los Joy-Con (también a la venta por separado), grips para los sticks...

Ardistel también ha lanzado el kit Game Traveler (7,95 €) (5), con dos portatarjetas de juego fabricadas en duro plástico rojo, gamuza, protector de pantalla... Subsonic, por su parte, también ha lanzado el primer soporte regulable para coche (14,95 €) (2) y uno de los primeros soportes (14,95 €) (6) para cargar la consola mientras jugamos en modo sobremesa.

VALORACIÓN Cualquier necesidad con Switch está ya cubierta: cargadores de coche, fundas, protectores... Casi todo, además, a precios razonables.



ALTERNATIVAS

Cargadores para el coche, soportes de varios tipos... Switch ya tiene "un poco de todo", pero, si no te convence nada, aún quedan más opciones...



CARGADOR DE COCHE (SUBSONIC)
PRECIO 14,99 €



FUNDA NEOPRENO (SUBSONIC)
PRECIO 9,99 €



FUNDA OFICIAL NINTENDO
PRECIO 19,99 €

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



AURICULARES

HyperX Cloud Revolver S

Una "pequeña" gran actualización

COMPAÑÍA Kingston **PLATAFORMA** PS4, One, PC y otras **PRECIO** 169,99 € **WEB** *www.hyperxgaming.com*



Hace justo un año, llegó a las tiendas el tercer auricular gaming de Kingston, dentro de su gama HyperX. Se trató de un cambio en concepto y acabados respecto a sus predecesores (los Cloud I y II), poniendo el foco en aspectos como la diadema, de aluminio, o unos mejores materiales. Sobre ese concepto, sobrevuela su evolución, Revolver S, un headset muy parecido tanto en diseño (cambian aspectos como el color de los logos en los auriculares) como en el acabado o los materiales, microextraíble con cancelación de ruido incluido. Siguen presentes la diadema de aluminio, los potentes altavoces de 50mm, la reputada espuma viscoelástica de las almohadillas... La diferencia es que resultan algo más ligeros (apenas 50 gramos). Pero, entonces, si son tan parecidos, ¿a qué viene la S? Pues muy sencillo. La gran novedad es que incorporan una tarjeta de sonido USB (un pequeño cajetín con cable USB) que nos permite disfrutar de audio 7.1 en PC sin tener que configurar nada. Este cajetín incorpora botones para controlar el sonido del juego y el chat, silenciar el micro o cambiar entre sus tres ecualizaciones. El modo 7.1 en PC suena realmente bien, y es una función que se echa de menos en consola, la verdad. Eso sí: son unos auriculares para jugar. A la hora de escuchar música, el sonido no resulta tan espectacular como en los juegos.

VALORACIÓN Un gran headset, sobre todo para aquéllos que jueguen en PC, que son quienes exprimirán la tarjeta USB y su grandioso sonido 7.1.

ALTAVOCES

Sound BlasterX Katana

Un gran equipo compacto con sonido envolvente

COMPAÑÍA Creative **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 299 € **WEB** *es.creative.com/p/speakers/sound-blasterx-katana*



Hace dos meses, hablamos de los altavoces Sound BlasterX Kratos S3, un resultón conjunto 2.1 que, por 89 euros, dejaba una buena calidad de sonido en teles poco potentes. Esta nueva propuesta es un paso muy superior, tanto en desembolso como en calidad, ya que estamos hablando de una barra de sonido —para ubicar bajo la tele o en la pared— con subwoofer, que, además, emula sonido 7.1 en PC, con unos resultados muy superiores a la media de las barras de sonido con esa función.

La barra en sí, acabada en aluminio cepillado y con pantalla incorporada, cuenta con cuatro altavoces que dejan unos agudos y unos medios supernítidos y limpios. Dispone de una banda de luz con 49 leds, configurables vía app de PC, y podemos elegir su color y efecto. Cuenta con entradas óptico digital, auxiliar, auriculares y USB, para reproducir la música que copiemos en un pendrive (o por Bluetooth, que también lo trae de serie). Incluye un pequeño mando a distancia, aunque la propia barra tiene los botones necesarios para cambiar la ecualización (entre las cinco disponibles por defecto), subir o bajar el volumen... Por su parte, el subwoofer, aunque es más estrecho que en otros modelos, destaca por ser atronador.

VALORACIÓN Un soberbio conjunto para aqullos que, o no tienen sitio, o no quieren líos de cables. Un equipo compacto, pero que suena como la música celestial de los ángeles.

PROCESADORES

AMD Ryzen 7 y Radeon RX 480

Los nuevos procesadores Ryzen mejoran el rendimiento y reducen el consumo eléctrico.

¿Un nuevo tándem para arrasar en el mundo pecero?

COMPAÑÍA AMD **PLATAFORMA** PC **PRECIO** Desde 300 € **WEB** *www.amd.com/es*

AMD e Intel llevan tiempo sumidas en una batalla por ofrecer los mejores componentes para PC, entre ellos el procesador. Nvidia, con su serie i7, ha llevado la delantera, hasta que AMD ha lanzado la serie 7 de sus procesadores Ryzen, compuesta por los modelos 1700, 1700x y 1800x. Todos ellos tienen ocho núcleos, un consumo eléctrico menor que el de la competencia y una capacidad de proceso muy superior... y todo, a unos precios mucho más competitivos (el más caro, el 1800x, no pasa de los 500 euros, frente a los más de 1000 del i7 más puntero). Eso sí, esta bestia parda tiene, hoy por hoy, una fortaleza y una debilidad: por ahora, donde despunta es en tareas de productividad, donde resulta mucho más eficiente que la competencia. Por el contrario, a la hora de lidiar con juegos, y a falta de bios y drivers más refinados, su rendimiento cae por detrás del rival.

Hemos podido hacer pruebas con un Ryzen 1800x, acompañado por la última generación de tarjetas de AMD, en concreto las Radeon RX470 y RX480, dos modelos que siguen la misma filosofía que el procesador, es decir, un gran rendimiento a precios ajustados (200 euros para la RX470, 300 para la RX480 con 8 GB de RAM). El problema es que el procesador no está aún optimizado para juegos, lo que provoca que, según la tarjeta y la exigencia del juego, notemos algún petardeo o tengamos que bajar el nivel de detalle o algunos efectos. Así pues, este tándem Ryzen 7 y Radeon RX 470-80 no es el óptimo para juegos, aunque, por separado, rinden de maravilla.

VALORACIÓN **Si quieres un procesador para tareas ofimáticas, la serie 7 de Ryzen es, hoy por hoy, lo más bestia... Sin embargo, no es el óptimo que hay para jugar.**

ALTERNATIVAS

Si eres usuario de AMD y estos procesadores y gráficas se te van de presupuesto, hay otras opciones que resultan más economicas...



RYZEN 5
PRECIO Desde 193 €



RX 460 4 GB
PRECIO Desde 139 €



RX 470 4 GB
PRECIO Desde 199 €

MÓVIL

Nokia 3310

Regreso al origen de los móviles

COMPAÑÍA HMD Global **PLATAFORMA** – **PRECIO** Desde 49 € **WEB** *www.nokia.com/es_es/*



Uno de los teléfonos más queridos, el 3310 de Nokia, vuelve más pequeño, ligero, con mejor pantalla, igual de resistente a las caídas y con una premisa similar: es un teléfono para llamar y mandar mensajes. Se puede conectar a Internet (a las lentas redes 2G), pero no contará con Whatsapp ni apps de ningún tipo, salvo el juego *Snake*, que vendrá de serie, como en el original. Hasta la cámara, de 2 Mpx, parece algo testimonial. Es un teléfono pensado para personas mayores o aquéllos que quieran un terminal para llamar y mandar SMS, y que apenas ofrezca nada más. Destaca, eso sí, por su gran autonomía, de hasta veintidós horas de conversación y cerca de un mes en espera (sí, ésta es una de sus características estrella).

VALORACIÓN **Un terminal que remite al pasado. Ideal para mayores y nostálgicos, aunque puede pecar de quedarse corto para los tiempos actuales. ¿De verdad que ni tan siquiera Whatsapp?**



BATERIA EXTERNA

RAVPower 26800mAh

Una batería para cargarlos a todos

COMPAÑÍA RAVPower **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 37 € **WEB** *www.amazon.es*

Si eres de los que viajan mucho en bus o en tren, quizá la batería de Switch se te quede un poco corta. Pues bien, con este "ladrillo" cargado a tope, podrás "rellenar" la batería de la consola hasta seis veces, en cualquier sitio y de forma bastante rápida (también es posible seguir jugando mientras carga). Cuenta con tres puertos USB con distintos amperajes (entre 1.0 y 2.4A), lo que te permitirá, además, cargar el móvil y una tableta u otro periférico al mismo tiempo, por ejemplo. Por si fuera poco, ahora mismo, está a precio rebajado en Amazon...

VALORACIÓN **Esta batería externa destaca por su precio, capacidad y versatilidad para cargar tres dispositivos.**

XBOX ONE CONTROLLER

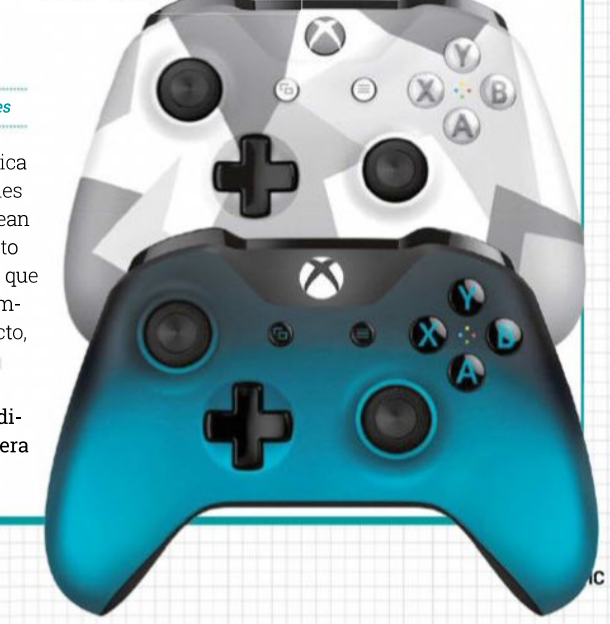
Winter Forces y Ocean Shadow

Dos nuevos diseños para expandir la gama

COMPAÑÍA Microsoft **PLATAFORMA** Xbox One y PC **PRECIO** 54,99 € **WEB** *www.xbox.com/es-es*

Desde finales de 2013, Microsoft ha realizado un fantástico trabajo en lo tocante a su fabuloso mando. No han sido pocas las ediciones que hemos visto (dedicadas a *Halo*, *Titanfall*, *CoD*, *Gears* o, incluso, con colores especiales), y eso sin contar con las que están llegando tras el rediseño del mando (que, ahora, es Bluetooth y cuenta con clavija de audio 3.5 mm incorporada). A este último grupo pertenecen los dos últimos mandos que acaban de llegar a las tiendas, Winter Forces (que replica el camuflaje de las fuerzas especiales en las operaciones con nieve) y Ocean Shadow, con un intenso azul y efecto degradado. Dos auténticas bellezas que cautivarán tu ojo y que, además, también resultan muy agradables al tacto, gracias a su suave acabado mate.

VALORACIÓN **Aparte de su bello diseño, no tienen nada que no estuviera presente en la revisión del pad.**



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de e...



PVP desde 44,99€

Gofrera Star Wars

La Fuerza será intensa en tus meriendas...

¿Cansado de los típicos gofres con forma de ladrillo? ¿Siempre has soñado con morder un casco de Stormtrooper? Pues esta gofrera está hecha a tu medida. A partir de junio, se pondrán a la venta dos modelos distintos: uno para hornear el casco de Darth Vader y otro con la estampa de un soldado imperial. La nata y el chocolate son opcionales.

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

PVP desde 44,99€

PVP desde 26,19€

Okami Noodle Stopper

Comer fideos precocinados no está reñido con el estilo

A lo largo de los años, hemos visto merchandising delirante, pero éste se lleva la palma. Tres modelos de tapas, decoradas con otras tantas figuras de la Diosa Amaterasu (protagonista de *Okami*), con las que tapar el bol de ramen durante esos tres interminables minutos que siempre tenemos que esperar, desde que echamos el agua hirviendo hasta mover el bigote.

A LA VENTA EN ***www.omegacenter.es***

PVP desde 14,99€

PVP desde 71,50€

Figuras Funko Hanna Barbera

Los héroes de aquellas inolvidables tardes de TVE

Maldita Funko. Cuando ya creíamos estar saturados de sus figuras Pop!, ahora nos sorprenden con una línea inspirada en los más célebres cortos televisivos de Hanna Barbera. Este mes, hemos elegido a tres iconos de la televisión de los 70 y 80: la Hormiga Atómica, el Lagarto Juancho y la Tortuga D'Artagnan. De momento, no han anunciado a Maguila el Gorila, pero caerá. Ojalá también lo haga Pepe Pótamo...

A LA VENTA EN ***www.vistoenpantalla.com***

PVP desde 14,19€

ECTO-1 Playmobil

¿A quién vas a llamar? ¡A los clicks, por supuesto!

Playmobil se ha puesto las pilas y, en mayo, pondrá nuestro mundo patas arriba con una alucinante gama de productos basados en "Cazafantasmas". Este mes, para abrir boca, os presentamos este impresionante ECTO-1, que incluye luces, sonido, ectoplasma y las figuras de Janine y Winston. Sí, es posible enamorarse de un juguete.

A LA VENTA EN *www.playmobil.es*

Vasos Tiki Alien

Para fiesteros y amantes de la ciencia ficción

¿Hay algo más chulo que agasajar a tus invitados con un cóctel en un vaso hawaiano? Sí, hacerlo con uno que tenga la forma del xenoformo creado por H.R. Giger. Mondo comercializará en verano esta maravilla de menaje fiestero en diversos colores. El más fácil de conseguir es el azul. Los otros han estado disponibles sólo durante unas horas en su web y el marrón solo se podrá adquirir en el mítico Alamo Drafthouse.

A LA VENTA EN *mondotees.com*

Chaqueta Hotline Miami

La máscara y el bate no vienen incluidos

Aunque los diseñadores de Insert Coin Clothing se están pasando de sobrios en sus últimas creaciones, los fans más acérrimos de *Hotline Miami* seguro que quedarán encantados con esta beisbolera inspirada en su juego favorito. Sólo está disponible en un color (marrón neón), pero, al menos, podrás elegir entre seis tallas, de la S a la 3XL.

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



IRON FIST
El Inmortal Puño de Hierro

Marvel's Iron Fist" se ha estrenado en marzo, cerrando el primer ciclo de las series de Marvel y Netflix, de cara a la reunión de todos los héroes televisivos de Marvel en "The Defenders" (Los Defensores). ¿Pero quién es el protagonista de esta serie? ¿Quién es Puño de Hierro? Daniel Rand, alias Puño de Hierro, es un personaje creado en 1974 por Roy Thomas y Gil Kane a raíz de la enorme popularidad del cine de artes marciales en la década de los 70. De hecho, su nombre deriva de una prueba de una película de Bruce Lee. La creación del personaje mezclaba elementos de este tipo de cine con otros de literatura pulp, proponiendo la idea de un occidental criado por orientales que volvía al mundo "civilizado" armado con conocimiento y sabiduría extranjera.

En sus orígenes, las aventuras de Puño de Hierro tenían ese sabor a cine de acción de su época, con montones de malos que bien podrían haber salido de títulos como "Operación Dragón". Pero, desmarcándose de otros héroes marciales como Shang-Chi, Puño de Hierro destacaba por su habilidad de canalizar su chi a través de sus manos, lo cual le convertía en un arma viviente.

Tras el fin de la moda del cine de artes marciales, Puño de Hierro se convirtió en un personaje de capa caída. De ahí que los editores lo juntaran con Luke Cage (Power Man) en una única serie. De esa unión, nacerían los Héroes de Alquiler, que, durante décadas, serían secundarios de lujo en diversas series. Sólo en los 2000, el personaje pareció recobrar interés para el público, reapareciendo en colecciones de Los Vengadores o recuperando sus propias miniseries. El pasado año, inició una nueva etapa junto a Luke Cage. ¿Durará? Eso esperamos...

MÚSICA

CONCIERTO ZELDA 30 ANIVERSARIO

Esta edición limitada recoge el concierto celebrado el pasado 16 de octubre en el Tokyo Metropolitan Theatre Concert Hall en dos CD de audio y un DVD de Zona 2 (compatible con los reproductores europeos). Todo ello, en una caja de lujo con badge conmemorativo.

PRECIO 48,38 € *www.cdjapan.co.jp*



CONTRA III: THE ALIEN WARS

Mondo acaba de editar en vinilo la inolvidable banda sonora de *Contra III: The Alien Wars*. Son trece cortes absolutamente brutales que dejaron patente, en 1992, la calidad del chip de sonido de SNES, diseñado por el mismísimo padre de PlayStation, Ken Kutaragi. ¿Te vas a perder semejante tesoro?

PRECIO 23,28 € *mondotees.com*



LEGO Hulk vs Hulk Rojo

Hulk rojo aplasta fino, Hulk verde aplasta normal...

Si soñabas con tener, por fin, el muñeco Lego de Hulk, este set te permitirá darte el gusto... por partida cuádruple. Además del Hulk verde, incluye a Hulk Rojo, She-Hulk (Hulka para los amigos) y She-Hulk Roja. La fiesta se completa con dos mastodónticos vehículos (no podía ser de otra manera) que disparan proyectiles.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

PVP desde 59,99€

Figura Rocky y Mickey

El Potro de Filadelfia y su entrenador, tuyos para siempre

NECA ha recuperado los diseños de un antiguo anuncio de té Lipton, protagonizado por Rocky y su entrenador, para crear estas entrañables figuras que visten ropa de tela. Rocky mide 30 cm. (y se vende también suelto por 159 €), mientras que Mickey mide 25 cm. y lleva subidos los pantalones hasta las axilas.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

PVP desde 219€

Edición Col. Tales of Berseria

Incluye toneladas de goodies, además del juego, claro.

La última entrega de la saga *Tales of* cuenta con su propia edición coleccionista, que incluye el juego, un CD con la banda sonora, un set de tres monedas metálicas, un set de dos figuras chibi de Kyun y Chara, un libro de arte de tapa blanda, una caja metálica exclusiva inspirada en Bienfu y una guía de estrategia.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

PVP desde 99€

PVP desde 44€

PVP desde 12,15€

PVP desde 54,99€

LIBROS

DRAGON BALL: SERIE ROJA

La mítica serie roja de "Dragon Ball" regresa a las tiendas de cómics para continuar la historia de Son Goku, de la mano de Akira Toriyama y Toyotaro. Aunque en otoño llegará el tomo recopilatorio, los más nostálgicos ya pueden comprar el manga de "Dragon Ball Super" en formato de 32 páginas, editado en castellano y catalán, en cinco entregas.

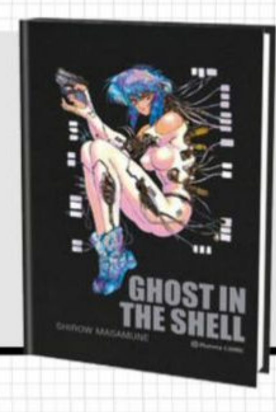
PRECIO 2,95 € **PUBLICADO POR** *Planeta Cómic*



GHOST IN THE SHELL

El inminente estreno de la película de Scarlett Johansson ha animado a Planeta a reeditar el célebre manga de Masamune Shirow, con una nueva traducción al castellano y nueva rotulación. Son 352 páginas de puro delirio ciberpunk, con mucha tecnología, mucha tela fina y diálogos que necesitan dos repasos para ser entendidos...

PRECIO 17,95 € **PUBLICADO POR** *Planeta Cómic*



Sudadera Zelda

Para jugadoras en pos de la Trifuerza

Coincidiendo con el lanzamiento de *Breath of the Wild*, la tienda oficial de merchandising de Nintendo Europa ha lanzado toda una gama de ropa inspirada en el universo de Link. Este mes, hemos elegido esta preciosa sudadera para mujer, que incluye capucha y el logo de la Trifuerza, bordado en la espalda. Confeccionada en 100% algodón y disponible en cuatro tallas: desde la S hasta la XL.

A LA VENTA EN *nos.nintendo-europe.com*

Taza Gameboy

Para saber cuándo se te ha enfriado el cortadito.

No es la primera taza con decoración térmica que vemos por aquí, pero sí una de las más chulas. Esta creación exclusiva de Think Geek recrea el diseño de la Game Boy, con una pantalla del inolvidable Super Mario Land que aparecerá mágicamente cuando la llenes con una bebida caliente. Es de cerámica, pero recomiendan no introducirla en el microondas ni en el lavavajillas. Toca lavarla a mano.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Batidora Star Wars

Para hacer mahonesa como un auténtico sith

Pangea ha creado esta demencial batidora, inspirada en el sable láser de Darth Vader, con la que podrás levantar mahonesas o hacer gazpacho sin perder un ápice de dignidad nerd. Tiene una potencia de 300W, y está fabricada en metal y ABS. También hay un modelo inspirado en Anakin, antes de dar el salto al Lado Oscuro.

A LA VENTA EN *www.omegacenter.es*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Dragon Ball reclama su trono televisivo

El acontecimiento más importante del mundo del manganime en nuestro país ha sido, sin duda, el estreno de "Dragon Ball Super" en Boing. Muchos esperábamos como agua de mayo volver a vivir esa sensación que tuvimos de niños, sentados frente a la tele disfrutando, día a día, de combates épicos y un humor desternillante. Bien es cierto que dicho sentimiento lo volvimos a experimentar, pero algunos asuntos han ensombrecido un poco este estreno.

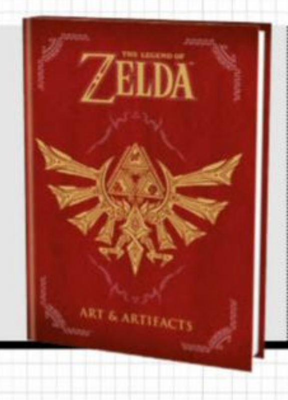
El primero de ellos es la censura, algo que no se entiende, si tenemos en cuenta que la serie se emite fuera del horario infantil. Los responsables de la cadena se excusan en que, al ser un canal para menores, sus contenidos deben adaptarse a ello, algo lógico, por supuesto. No obstante, la omisión de algunas secuencias estropea bastante el visionado de la serie, ya que algunas escenas son clave para entender pequeños detalles de la historia. Por si fuera poco, la serie también sufre otro mal que, a todas luces, podemos considerar mayor: una aceleración en su metraje que hace que el buen trabajo de doblaje quede empañado y no se muestre en todo su esplendor. Esto es debido al sistema de difusión usado en la transmisión de señales televisivas. Mientras que, en Japón, usan el estandar NTSC (23 fps), en Europa, tenemos el PAL (25 fps), por lo que toca editar el contenido original para que se adapte a nuestro sistema. Eso sí, en la versión en formato doméstico, dicho "error" no aparece...

DESDE SU ESTRENO EL 20 DE FEBRERO, DB SUPER ES UNO DE LOS CONTENIDOS MÁS VISTOS EN BOING

THE LEGEND OF ZELDA ART & ARTIFACTS

Dark Horse ha reunido, en más de 400 páginas, todo el legado de los treinta años de *The Legend of Zelda*, desde el primer cartucho de NES hasta el reciente *Breath of the Wild*: arte conceptual, carátulas, ilustraciones rescatadas de los manuales, imágenes promocionales, entrevistas con sus creadores y mucho más. Menudo incunable.

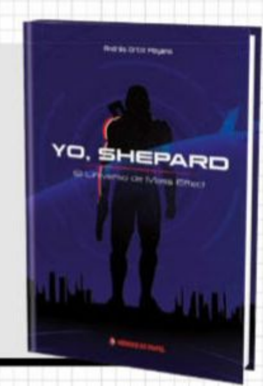
PRECIO 38,86 € **PUBLICADO POR** *Dark Horse*



Yo, Shepard
El Universo de Mass Effect

Andrés Ortiz Moyano nos adentra en el vasto universo de *Mass Effect* en este ensayo de más de 200 páginas, donde se recogen las claves de la monumental ópera espacial de BioWare. El lanzamiento no podía ser más oportuno, ya que, este mismo mes, podemos sumergirnos en un nuevo capítulo de la saga, *Mass Effect: Andromeda*.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

La cura del bienestar

ESTRENO 24 de marzo **GÉNERO** Thriller / Ciencia ficción **DIRECTOR** Gore Verbinski
PROTAGONISTAS Dane DeHaan, Jason Isaacs, Mia Goth, Susanne Wuest, Celia Imrie y Lisa Banes

Gore Verbinski nos contó en una mesa redonda que había podido hacer "una película que no es para todos los públicos". También que era una cinta muy personal y que esperaba poder encontrar su audiencia para "hacerlo otra vez". Pues bien, lo cierto es que "La cura del bienestar" cuenta con poderosos atractivos para que sucumbamos a su embrujo: el primero de ellos, un reparto magnífico, encabezado por Dane DeHaan (a quien pronto veremos en "Life" y "Valerian y la ciudad de los mil planetas") y al magnético Jason Isaacs (que, este mismo año, lanzará "Star Trek: Discovery", donde da vida al capitán Lorca).

Pero, más allá de eso, son el tono y la ambientación lo que rápidamente nos atrapa: nos sumergimos en una misteriosa institución en la que nunca tenemos claro qué es lo que sucede y vemos a nuestro protagonista sufrir de lo lindo. Sin embargo, el metraje se alarga demasiado, pasamos muchas veces por situaciones similares y, al final, tenemos la sensación de que el libreto ha perdido el foco de lo que quería contar. Por el camino, poderosos referentes visuales como Stanley Kubrik en este regreso de Verbinski al terror. Como poco, habrá momentos en los que te sientas parte de un macabro experimento. Sólo por eso, ya merece la pena.





LO MEJOR

La atmósfera y el arranque de la historia son los puntos fuertes de una historia que, además, cuenta con un reparto magnífico, encabezado por el siempre inquietante Dane DeHaan y Jason Isaacs.



LO PEOR

El guión es errático y la conclusión, una locura. En el desarrollo de la trama, hay demasiados momentos reiterativos: le sobra bastante metraje e histrionismo. Peca de querer contar demasiadas cosas.

Por Raquel Hernández Luján @RaqHdez



Crudo

ESTRENO 17 de marzo GÉNERO Terror / Gore DIRECTORA Julia Ducournau
PROTAGONISTAS Garance Marillier, Ella Rumpf, Laurent Lucas, Bouli Lanners y Joana Preiss

Julia Ducournau escribe y dirige su primer largo, una pesadilla caníbal sugerente, bien articulada y con dos protagonistas femeninas que hacen la propuesta creíble y escalofriante. Excelentes interpretaciones las de Garance Marillier y Ella Rumpf, con una puesta en escena muy medida, una fotografía atrevida y secuencias impactantes. Toda la concepción de la trama se basa en contraponer extremos y recorrer el camino que lleva de un lado a otro: del veganismo al canibalismo, de la pasividad al interés sexual...

La película ha venido acompañada de bastante polémica, porque provocó una serie de reacciones muy viscerales en el público de los festivales donde se había proyectado (durante la proyección en Canadá, en el Festival Internacional de Cine de Toronto, varias personas se desmayaron). No es para menos, teniendo en cuenta que aborda los ritos de iniciación y el despertar de una mujer cuando ingresa en la universidad, unido a diversos tabúes sociales. Eso sí: nada es gratuito, hacemos un viaje con sentido. Muy recomendable.





LO MEJOR

El despertar sexual y cómo es el vehículo para que despierten también otros apetitos: muestra muy bien la crueldad de los ritos de iniciación. Las protagonistas son magníficas.

77

LO PEOR

A pesar de ser muy interesante, la película muestra algunas incoherencias en el desarrollo de la protagonista y se detiene en el punto más interesante: yo quería ver, incluso, más.

Your Name

ESTRENO 7 de abril GÉNERO Anime / Ciencia ficción / Romance DIRECTOR Makoto Shinkai
ESTUDIO CoMix Wave Films

El anime más taquillero hasta el momento es muy disfrutable. La mezcla de romance y drama fantástico es una de las señas de identidad de este trabajo del director Makoto Shinkai ("El jardín de las palabras"), cuyo guión está basado en su propia novela del mismo título. El espectro técnico de la película la dota de una belleza impresionante con la utilización de la luz de una forma tan realista y preciosa que llega, incluso, a sustraerte de la trama en sí misma. Los paisajes son algo más que un mero fondo visual: forman parte de la historia y nos permiten ahondar en ese juego de dualidades de la película. El entorno rural frente a la gran ciudad, la identidad femenina en contraposición a la masculina, la tradición frente a la modernidad... Los dos primeros tercios de la cinta conjugan con brillantez el sentido del humor con la fantasía. El último tercio se desarrolla después de un inesperado giro de guión y lleva la trama por una senda menos cómica y más intensa emocionalmente, lo que queda enfatizado por la banda sonora de Radwimps.





LO MEJOR

Cómo se entretejen la trama fantástica y la romántica, la banda sonora y el sentido del humor. Es elegante y toca al espectador. La belleza de la fotografía y el uso de la luz.

82

LO PEOR

Requiere un esfuerzo por parte del espectador, que debe dejar a un lado los prejuicios antes del visionado. De lo contrario, puede que no se aprecie como se merece. El final se alarga demasiado.



Iron Fist

■ESTRENO 17 de marzo ■PLATAFORMA Netflix ■WEB *www.netflix.com*

Después de "Daredevil", "Jessica Jones" y "Luke Cage", llega "Iron Fist", la cuarta serie basada en personajes de Marvel para Netflix y que tendrá como destino final el lanzamiento de "The Defenders", donde podremos ver a todos los héroes juntos.

En el primer episodio, vemos cómo Danny Rand (Finn Jones) regresa a Nueva York tras haber sido dado por muerto en un accidente aéreo siendo un niño. Pero la compañía de su padre está ahora en manos de los hermanos Meachum, hijos del socio de su padre.

Hemos podido hablar con el elenco y, aunque la presión es alta, Tom Pelphrey, quien da vida a Ward Meachum en la serie, nos ha confesado que vive el estreno "con emoción" y que tiene "la fortuna" de poder optar por proyectos que, realmente, le interesan. Avanza que su personaje "está escrito con una exquisita complejidad" y que comparte con él su amor incondicional hacia sus hermanos.

Netflix también nos ha ofrecido la oportunidad de conversar con Jessica Stroup, Joy Meachum en la ficción, una actriz que, en un principio, no estaba familiarizada con el mundo de "Iron Fist", pero que encontró en el proyecto una gran oportunidad. Su personaje tiene una relación con el protagonista que califica como "complicada". Su rol es el de una mujer poderosa y le parece "muy inspirador". Pero no es la única. Su compañera de reparto Jessica Henwick tiene un papel mucho más físico dando vida a Colleen Wing. Considera que es el momento ideal para introducir personajes tridimensionales como el suyo, y capaz de defenderse; en suma, "real". Lo que le apasiona y lo que odia de ella es lo mismo: "que lleva a todas partes una katana en Nueva York". Mientras Tom se considera un jugador ocasional y un ávido lector, Jessica Henwick asegura ser muy jugona y estar enganchada a *Alienation* y *Overcooked* y haber hecho sus pinitos en *Skyrim* y *Oblivion*. Mola. ■



■Finn Jones, el protagonista de "Iron Fist", ha admitido que le encantan su personaje y su trasfondo espiritual.



PLATAFORMAS DIGITALES



THE LEGACY

■MOVISTAR ■3ª TEMPORADA ■26 DE MARZO

Este drama familiar de origen danés destaca tanto por su guión como por su reparto. La herencia de la artista Veronika Gronegaard sigue siendo el eje de la batalla legal de sus hijos con una hija que, tiempo atrás, había dado en adopción.



GOOD GIRLS REVOLT

■AMAZON ■1ª TEMPORADA ■31 DE MARZO

Este drama laboral nos lleva a principios de los años 70, cuando un grupo de mujeres periodistas denunciaron a Newsweek por discriminación sexista: ellas hacían el trabajo duro de documentación y sus colegas masculinos se llevaban los aplausos.



ESTRENO 10 de abril | CANAL Fox | WEB *www.foxtv.es*

Outcast

Robert Kirkman, el creador de "The Walking Dead", regresa con la segunda temporada de "Outcast", compuesta por diez episodios. Continúa el misterio de los fenómenos sobrenaturales que se suceden en Rome: a medida que aumentan en alcance y cantidad las posesiones que han atormentado a Kyle Barnes (Patrick Fugit), él se esforzará para proteger a sus seres queridos. Por supuesto, su pasado será una de las claves en el proceso, si bien no son más que una excusa para hacernos reflexionar sobre la capacidad humana para hacer frente a circunstancias extremas.



ESTRENO 10 de abril | CANAL Syfy | WEB *www.syfy.es*

Incorporated

Producido por Ben Affleck y Matt Damon, este thriller de espionaje de corte futurista ha sido creado y dirigido por los hermanos Álex y David Pastor, responsables de "Los Últimos Días". La acción nos hará saltar en el tiempo para conocer un mundo en el que el sector público ha sido desmantelado y las corporaciones privadas parecen tener un poder ilimitado. Ben Larson (Sean Teale) es un ejecutivo que adopta una nueva identidad para infiltrarse y derribar el sistema que concentra el poder en unas pocas manos, mientras que trata de salvar a la mujer de su vida.

EL BLOG de cine y series

Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





I Ciclo de Cine Japonés de Madrid

El cine nipón se abre paso en Madrid en el I Ciclo de Cine Japonés, celebrado entre el 21 y el 30 marzo, y que arrancó con el preestreno de "Your Name" antes de su llegada a las salas el 7 de abril. Una gran ocasión para disfrutar de la cinta de anime más taquillera de la historia del cine, que ha desbancado del podio a "El viaje de Chihiro", superando los 330 millones de dólares recaudados en todo el mundo. Y, atentos, porque la programación incluye un verdadero banquete, compuesto por joyas animadas recientes como "La tortuga roja" (la primera coproducción de Ghibli con Europa, que estuvo nominada al Óscar en la categoría de mejor película de animación) o la todavía pendiente de estreno en España "In This Corner of the World", que sólo ha pasado por el Festival de Gijón y que se ha catalogado como una obra maestra más próxima al estilo de "La princesa Kaguya" que al de fórmulas más comerciales. También podrá verse "Gatos", un viaje de vuelta a casa, y otros tres celebrados títulos en una retrospectiva de cine reciente: "Capitán Harlock", pionera en el uso de las capturas de movimiento de forma masiva para la creación de una cinta de animación 3D; "El niño y la bestia" y "Dragon Ball: la resurrección de F". Y, más allá de la animación, la acción real se abrirá hueco con la exhibición de "Shin Godzilla" y de la comedia "Maravillosa familia de Tokio". Pero, si hay un título que ha despertado expectación, es "Ghost in the Shell: El alma de la máquina", el título elegido para la clausura del ciclo. La esperadísima película live-action protagonizada por Scarlett Johansson, Juliette Binoche, Michael Pitt, Takeshi Kitano y Pilou Asbæk es una nueva adaptación cinematográfica del manga de Masamure Shirow y ha sido dirigida por Rupert Sanders. ¿Preparados para el regreso de Motoko Kusanagi?



POR 13 RAZONES

NETFLIX | 1ª TEMPORADA | 31 DE MARZO

Basada en un bestseller adolescente de título idéntico, esta serie nos lleva a conocer las trece razones por las que una joven llamada Hannah decide quitarse la vida. Ella misma las revela en una serie de grabaciones que le deja a Clay, su compañero.



BETTER CALL SAUL

NETFLIX | 3ª TEMPORADA | 11 DE ABRIL

Bob Odenkirk nos contó de primera mano en los paneles de Berlín que asistiremos a la transformación de Jimmy McGill en Saul Goodman y que también conoceremos a un Gus Fring en periodo de gestación. Las expectativas están por las nubes.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Super Nintendo
- **GÉNERO** Acción
- **COMPAÑÍA** Storm
- **AÑO** 1994







The Lawnmover Man

DEL CINE... AL ABURRIMIENTO



Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí, otra licencia de película que se convirtió en un irregular juego. Qué atípico, ¿verdad? En este caso, como en el de *Waterworld*, no sólo el juego hacía aguas. La película era un bodrio que exploraba las malévolas posibilidades de la realidad virtual, capaz de convertir a un mundano cortador de césped en CyberJobe, un tirano genio con demasiadas ganas de dominar el mundo.

El juego, como la peli, nos convertía en el encargado de impedir sus diabólicos planes, a lo largo de cuatro o cinco tipos de niveles que se iban intercalando. Los más abundantes eran de desarrollo lateral al estilo *Contra*, en los que recorríamos el mundo "real" acabando con las huestes de CyberJobe para encontrar portales que nos dieran acceso al plano virtual. En él, los niveles eran en primera persona y utilizaban el Modo 7. De primeras, resultaban atractivos visualmente... pero eran monótonos, con unos enemigos con nula puntería y tediosos (básicamente, había que esquivar obstáculos y disparar cuando tocaba). También había otro tipo de niveles, como duelos contra jefes finales, otros en Modo 7 en los que veíamos la nave entera o de conducción de vehículos, como una moto, francamente simples.

El problema es que la repetición de estos niveles tipo cansaba muy pronto, bien por lo simple de su desarrollo, bien porque los de Modo 7 eran un tostón. Quizá por esto la realidad virtual fracasó en los 90...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Porque, aunque intentaba replicar algunas fórmulas de éxito, como la del run & gun *Contra*, el resultado final fue bastante plomo y tontorrón (IA incluida). Los niveles en Modo 7 eran efectistas, pero, superada la sorpresa inicial, todos resultaban insufribles, aburridos, pesados... Vamos, un fiel reflejo de la película. Otra licencia para olvidar...

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 28 de abril

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**
Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Borja Abadíe, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Jesús Delgado, Bruno Sol, Lázaro Fernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López
DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego
SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

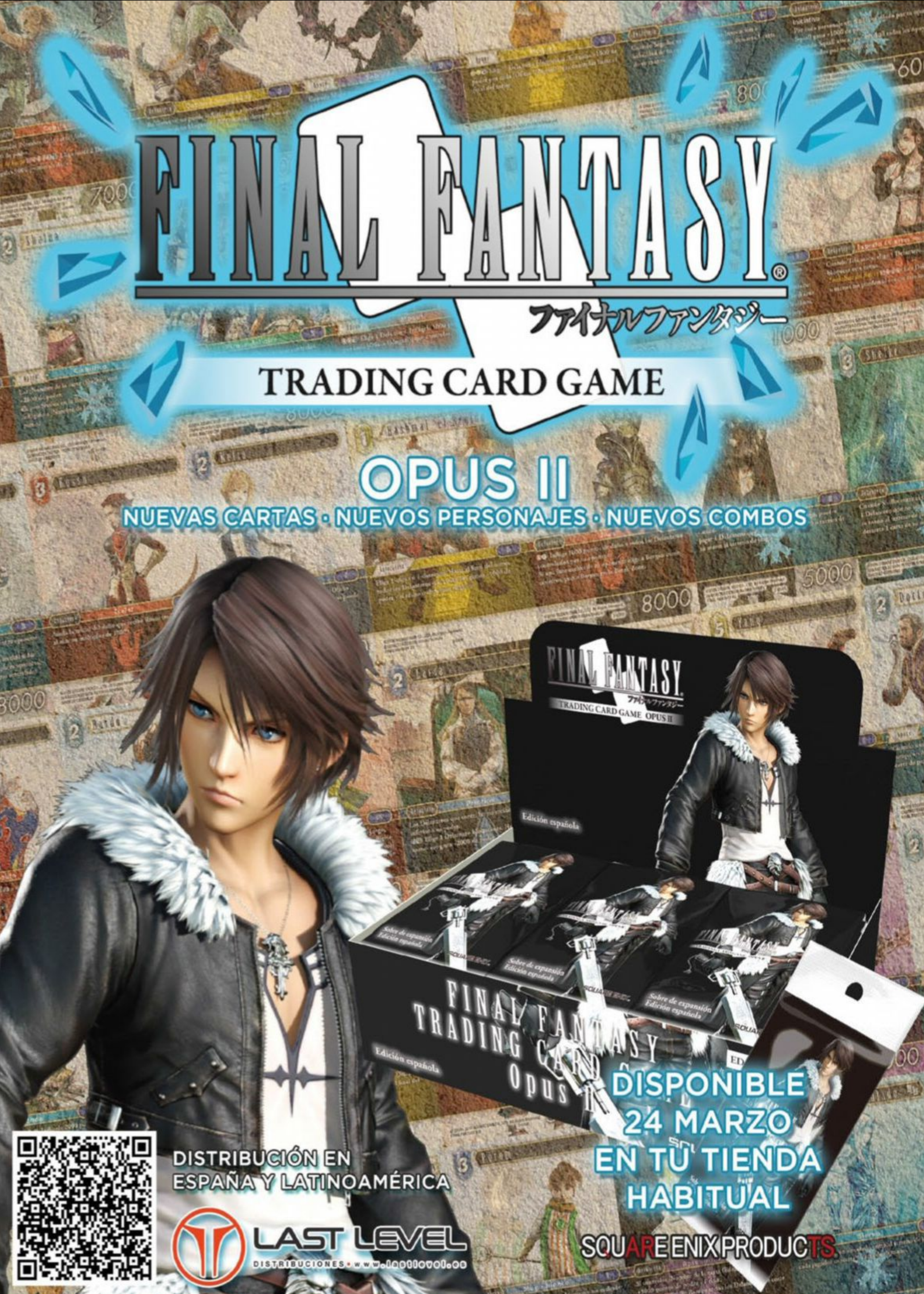


NieR:Automata™

ニーア オートマタ




LA TIERRA MEDIA™
SOMBRAS DE GUERRA™
HOBBY


FINAL FANTASY®
ファイナルファンタジー
TRADING CARD GAME
OPUS II
NUEVAS CARTAS · NUEVOS PERSONAJES · NUEVOS COMBOS
DISPONIBLE
24 MARZO
EN TU TIENDA
HABITUAL
DISTRIBUCIÓN EN
ESPAÑA Y LATINOAMÉRICA
LAST LEVEL
DISTRIBUCIONES · www.lastlevel.es
SQUARE ENIX PRODUCTS